¡MAS DE 1,2 GB DE ALEGROR!

Demos de: ANACHRONOX, WORMS WORLD PARTY, JEKYLL & HIDE, MOON TYCOON, ECONOMIC WAR Y MUCHAS MAS! PATCHES, UTILITARIOS Y VIDEOS Y EN EXCLUSIVA: CASA ROSADA

¿Rescatando al Soldado Ryan pero con un final feliz?

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

PREVIEWS EXCLUSIVOS
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
TOM CLANCY'S GHOST RECON
THE SIMS ONLINE

SUPER REVIEWS
OPERATION FLASHPOINT
STARTOPIA
INDEPENDENCE WAR 2
TRAIN SIMULATOR

ESPECIAL JUEGO EXTENDIDO
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL
DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION
SUDDEN STRIKE FOREVER Y MAS!

Somos los PRIMEROS!

2001, el año de TEPPRO

Primeros en todo, únicos en servicio.

:: Marcas TOP ::

Nro. 1 **TEPPRO**

Nro. 2 3Dfx

Nro. 3 Diamond

Nro. 4 Creative

Nro. 5

Viví una experiencia asombrosa, visita nuestro Showroom - Sala de demostraciones de lunes a viernes de 9:00~18:00

Para distribuir Teppro en el **INTERIOR**
011-4932-1400
teppro@millic.com.ar

CYBER CAFE
Descuentos especiales
4932-1400

E-mail: teppro@millic.com.ar

www.teppro.com/argentina

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 46

EDITORIAL

RIESGO PAIS

La situación económica que vive la Argentina hace que cada vez cueste más esfuerzo e inversión llevar adelante una empresa. En estos meses que pasaron hubo muchos emprendimientos que debieron cesar. Mientras los mercados luchan por la estabilidad y nuestra pobre clase política busca ponerse de acuerdo para salvar la nación, los demás tratamos de salir adelante.

Hoy, publicar una revista de juegos no es tarea sencilla. Los impuestos son enormes. Se trabaja siempre con la posibilidad de perder lectores, que no pueden comprar la revista por falta de dinero o simplemente porque no tienen ánimo.

Sé que estas palabras deben sorprender a muchos, habituados a encontrar aquí una mezcla de entusiasmo y alegría por los juegos que estamos jugando. A todos ellos, sepan disculparme esta vez. Mi repentina seriedad se debe a una noticia que nos conmovió a todos, y que, en verdad, nos duele. El mes pasado, MP Ediciones decidió que PC Juegos no representa un negocio para la empresa y canceló su publicación. Quiero que sepan, como nuestros lectores, que aunque nunca hemos hablado sobre PC Juegos, por obvias razones comerciales y de respeto editorial, y aunque hemos competido mano a mano durante estos cuatro pasados años, sentimos su desaparición no sólo porque es otro emprendimiento argentino cancelado al son del riesgo país sino además porque se trata de nuestros colegas.

Muchos podrían decir que en realidad nos alegramos de ser ahora la única revista especializada de juegos de PC de la Argentina, pero no es así. Todos aquí en Editorial PowerPlay hemos crecido leyendo PC Juegos, desde que se editaba en tamaño bolsillo, hace muchos años. Por eso ahora que el destino nos puso en veredas distintas, la noticia nos conmueve.

Cuando el Director Editorial de MP Ediciones, el Sr. Gabriel Pleszowski, nos llamó para comunicarnos la novedad, también nos encargó a sus lectores, nos pidió que los cuidáramos. Humildemente, vamos a tratar de hacerlo tan bien como podamos. El staff de Xtreme PC queda comprometido de corazón a seguir trabajando como lo ha hecho hasta ahora, y sobre todo a seguir mejorando.

Gracias a todos ustedes, nuestros lectores, por apoyarnos, y, si acaso es la primera vez que leen esta revista, les doy la bienvenida.

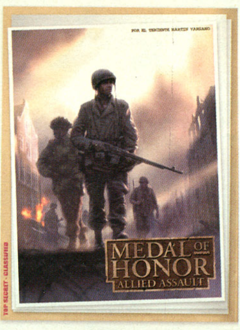
Estoy seguro que no los decepcionaremos.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

ESPECIALES

SECCIONES



CD 1

DEMOS
Economic War
Moon Tycoon
Techno Mage
The Sting!
Toon Car
Ultimate Ride

PATCHES
Counter-Strike 1.0.0.2
Half-Life 1.1.0.7
Q3A Point Release 1.29f (Beta)

ADD-ONS
Black & White Village Banter
Counter-Strike: Casa Rosada
Counter-Strike Pack 1.0
Counter-Strike Pack 1.1
Counter-Strike Fusion Pack
Counter-Strike ¡en castellano!
Icewind Dale HoW: Trials of the Luremaster
PodBot 2.0

VIDEOS
Alien Versus Predator 2
Commandos 2
Fatherdale
Medal of Honor: A. A.
Spider-Man: La Pelicula

EXTRAS
Charlie: The Duck
Lead Soldier
Rob Blanc III
Wallpapers

CD 2

DEMOS
Anachronox
Conquest: Frontier Wars
Jekyll & Hyde
Worms World Party

PATCHES
AoE II: The Conquerors 1.0B
Anachronox 1.01
BG2: S. of Amn v23037
Black & White 1.10
Codename Eagle 1.41
D2: Lord of Destruction 1.08
Emperor: B. for Dune 1.07
Fallout Tactics 1.27
Giants: Citizan Kabuto 1.4
I-War II: Edge of Chaos F12
Outlaws D3D
Soldier of Fortune 1.07b
Tropico 1.03
Warm-Up! 1.1
Z: Steel Soldiers 1.0

ADD-ONS
HL Day of Defeat 1.3
NOLF Update #3
Op. Flashpoint Mission Pack

EXTRAS
Bikez! 2
Frozen Fruit Frenzy
La Abadía del Crimen
RuneScape
Wallpapers

VIDEOS
Anachronox
Civilization III
MoH: Allied Assault
Serious Sam
Tony Hawk´s Pro Skater 3
Warrior Kings

HERRAMIENTAS
Cacheman 4.1
Download Accelerator 5
Game Voice Update
GetRight! 4.5
Indice XPC
MemTurbo 2.0
MP3Pro Player 1.0
Quicktime 5.0.2
Vulpine GLmark
Windows Commander 4.54
Windows Media Player 7.1
WinDVD 2000 2.3
Winzip 8.0

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AGOSTO 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves, Durgan A. Nallar, Fernando Brischetto

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

USURPADORES DE CUERPOS
Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Rodolfo A. Laborde, Maximiliano Ferzzola, Pedro F. Hegoburu, Diego E. Vitorero, Mariano Firpo, César Isola Isart

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández, Pablo Balut, Martin Espelosin, Ariel Gentile, Erica Nuñez Boess, Malvina Zacarías, Carla Callegari, Angelina Jolie

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

MAX PAYNE A LA VENTA

Al cierre de edición, el impresionante Max Payne de 3D Realms tenía fecha de salida confirmada para el 27 de julio, así que cuando tengan esta edición de XPC en sus manos ya podremos estar jugándolo para una revisión especial, a fondo y sin concesiones, que podrán encontrar en nuestro número de septiembre.

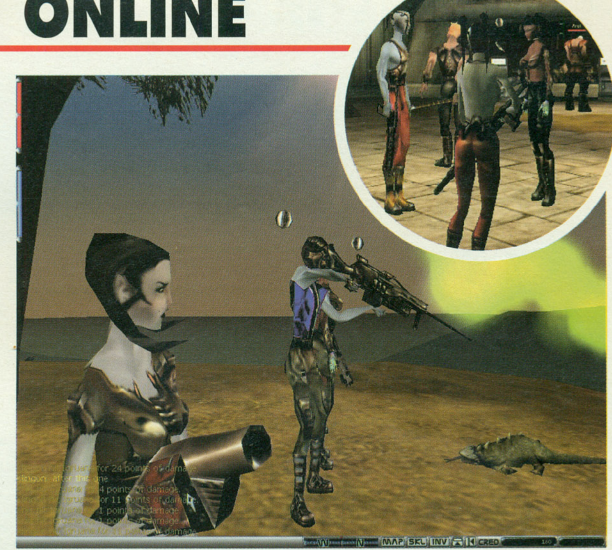
Los requerimientos mínimos para el juego anunciados por la compañía duplican los originales de 1998, cuando el juego se dio a conocer a la prensa. Ellos son: Pentium III de 450MHz o similar, 96 MB de RAM y una placa aceleradora de al menos 16 MB (Max Payne trabaja vía Direct3D). 3DRealms dijo que los requerimientos recomendados alcanzan un Pentium III 700MHz, 128 MB de RAM y una placa aceleradora de 32 MB, en tanto que la configuración óptima es de un Pentium III 1000MHz, 192 MB de RAM y placa aceleradora de 64 MB... ¡Suerte!

ANARCHY ONLINE

Es evidente que muchas empresas apuntan al futuro dominio de los juegos online en el mercado de los juegos para PC. Otro universo multiplayer de los que se hallan en preparación, Anarchy Online, fue puesto a la venta en los negocios de Norteamérica, Canadá y los países nórdicos. El precio del juego incluirá un mes de acceso gratuito. Tras el mes inicial, los jugadores podrán suscribirse permanentemente con un costo de U$S 12,95 mensuales.

Anarchy Online es un universo persistente de ciencia ficción en 3D, ubicado 30.000 años en el futuro, que se expandirá constantemente, permitiendo la participación simultánea de miles de jugadores de todo el mundo.

Los felices poseedores de una conexión de banda ancha -es decir ADSL o cablemódem, necesarios para poder jugar decentemente- pueden adquirirlo en *www.anarchy-online.com* por un costo de U$S 49,99 más gastos de envío.



DUNE GENERATIONS

El universo de ciencia ficción creado por Frank Herbert nuevamente está en las miras del mundo del entretenimiento. Dune II: Battle for Dune y su remake, Dune 2000, de Westwood Studios, fueron juegos de estrategia en tiempo real que cosecharon una gran legión de fanáticos en todo el mundo. El reciente Emperor: Battle for Dune, analizado en nuestro número anterior, avivó la llama y ya otra compañía -Cryonetworks- se encuentra trabajando en una versión online.

Dune Generations será un universo multiplayer en el que tendremos el objetivo de establecer nuestra propia Casa y construir un ejército para luchar por el dominio de Arrakis, controlando la producción de especie y expandiendo el Imperio. En varios momentos del juego será posible formar alianzas con los otros jugadores, que se basarán en diferentes aspectos como el comercio y la mutua protección en contra de las Casas más poderosas. Llevarse bien con los nativos de Arrakis, los Fremen, será de vital importancia.

COMANCHE 4

La querida Novalogic anunció durante el pasado mes que se encuentra en desarrollo una nueva versión de Comanche, aquel fantástico arcade de helicópteros que tanto placer supo darnos a todos por acá.

Comanche 4 estará basado en la próxima generación de helicópteros RAH-66 de las Fuerzas Armadas estadounidenses. El RAH-66 es una nave de reconocimiento, ataque terrestre y combate aéreo, tareas que se enfatizarán durante las misiones del juego. Los escenarios incluirán ciudades, áreas rurales, islas tropicales, desiertos y junglas.

Por lo que podemos observar en estas fotos preliminares, Novalogic se cansó de los vortex y trabaja con un engine 3D que posibilita gráficos de enorme calidad. Un efecto especial logra que la vegetación y el agua sufran el embate del viento ocasionado por las aspas. El interior del helicóptero estará completamente realizado en tres dimensiones y con todo detalle.

Las armas irán desde un cañón de 20 mm., projectiles aire-aire AIM-9 Stingers y misiles con guía láser AGM-114 Hellfire. Novalogic no se apartará del modelo de vuelo simple, más arcade que simulación, que caracterizara a los anteriores tres títulos Comanche. 32 jugadores podrán enfrentarse vía Internet y LAN.

El juego se estima disponible a finales de este mismo año... ¡Yipe!

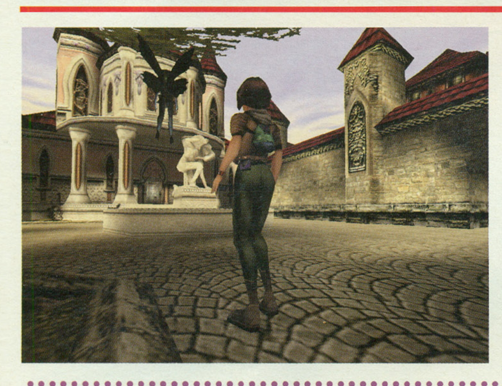
MOTO RACER 3

En octubre, Delphine Software nos subirá a la tercera entrega de su famosa serie Moto Racer. Esta vez tendremos 24 motos nuevas y 15 circuitos nunca vistos, con paisajes fotorrealistas y física totalmente fiel a la verdad. Por supuesto, también habrá repeticiones al estilo TV y muchos más movimientos en los corredores, así como también se podrán personalizar las motos y los corredores con skins únicos.

Será posible competir contra oponentes controlados por la IA y con hasta siete amigos vía LAN e Internet. ¿Podremos subirlos a *Los Irrompibles* a estas súper máquinas? Moto Racer 3 incluirá cinco modalidades principales de carrera: street, motocross, supercross, freestyle y trial, y por supuesto Practice, Time Attack, Customized Race y Scoring Race.

El engine soportará toda clase de efectos especiales como dynamic shadow, shadow mapping, reflection mapping, multi-texturing y otros.

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL



THQ International y Funatics Development anunciaron un acuerdo con THQ para otorgarle los derechos internacionales de su nuevo juego de acción 3D en tercera persona, Zanzarah: The Hidden Portal.

En Zanzarah controlaremos a una heroína adolescente, a punto de convertirse en adulta. ¿Nos gustará eso? El tema es que, según el guión, la chica se encontrará un buen día con un paquete conteniendo una runa. Toca la runa y ¡zas!, al otro mundo. Obviamente, ese otro lugar está lleno de magia de todas clases, pitufos incluidos. Lo que podría resultar interesante de Zanzarath, además de su nombre cómico, es que mezclará elementos típicos de la fantasía heroica con combates al estilo de los juegos de lucha... y las que lucharán serán las hadas que nosotros mismos entrene-mos. Además, no se rían che, Zanzarah incorporará varias modalidades de combate online.

VOLAR EN INTERNET Y POR LOS AIRES EN COUNTER-STRIKE

Como todas las cosas buenas, conocimos Webear -este es el nombre del local- por casualidad. Según comentarios de un conocido, que encontramos en la salida de la presentación de Office XP, este nuevo emprendimiento local iba a dejarnos boquiabiertos. Y no era para menos, si se cumplían los vaticinios de nuestro entusiasmado interlocutor: Más de 150 máquinas conectadas a Internet, con monitores extra chatos y una velocidad sorprendente, más 22 máquinas para volarse los sesos en Counter-Strike, o en conocidos títulos como Age of Empires, StarCraft y Quake III Arena.

Como pueden imaginarse, después de oír tantas bondades nos prometimos acercarnos al local, situado cerca de la esquina de Callao y Córdoba, y para ser sinceros la realidad superó todas nuestras expectativas. Para comenzar, la decoración del lugar es muy cálida, diferenciándose ampliamente de otros cibercafés. Pero lo mejor de todo es que cuenta con un acertado staff de chicos que ayudan al instante a los clientes -el sistema cuenta con un navegador propio, muy bien diseñado, además de todos los programitas necesarios para disfrutar Internet como se debe- y un excelente servicio de cafetería, que permite ordenar directamente desde las PC sin necesidad de levantarnos.

Y como si esto fuera poco, al terminar nuestro horario -se puede alquilar los equipos por lapsos de media hora como mínimo- podemos descargar el contenido de nuestro directorio en el sistema de almacenaje que nos convenga. El local se encarga de bajar todo lo que contenga el directorio en un diskette, zip o -lo que es mejor- un CD, que se puede dejar abierto para la próxima visita.

Pero lo que más promete es sin duda el apartado de los juegos: Webear ha puesto a disposición de sus clientes 22 máquinas -en un futuro prometen ser más- para jugar a los títulos más calientes del momento: Counter-Strike, Quake III Arena, Age of Empires, StarCraft o, por qué no, un deathmatch en Half-Life. Incluso es posible -gracias a la velocidad de conexión del local- conectarnos a un servidor en Internet para medirnos con algunos terroristas (o antiterroristas) del planeta.

Así que ya saben, si quieren visitar un lugar donde navegar como Dios manda, o para hacerse unos tirines con sus amigos mientras disfrutan de un espumoso cappuchino -y tal vez un brownie-, Webear es el sitio a visitar. Miren que les avisamos, ¿eh?

Para más información, pueden chequear la página del local: *www.webear.com.ar*

ICEWIND DALE: TRIALS OF LUREMASTER EN EL XCD

Interplay lanzó un add-on de 72 MB gratis para la expansión Heart of Winter del fenomenal RPG, hecho por los mismos muchachos de Black Isle. El pack se subtitula *Trials of Luremaster* y contiene una cantidad de aditamentos realmente increíble, entre ellos 20 nuevas áreas, nuevos monstruos, más objetos exclusivos, arte inédito para los personajes y un par de arreglos para algunos bugs menores, junto a una historia completamente renovada, distinta de las que vimos en Icewind Dale y Heart of Winter, aunque por supuesto ambientada en el fascinante mundo de Forgotten Realms.

Trials of Luremaster requiere tener instalado Icewind Dale y su correspondiente expansión, Heart of Winter. Lo encontrarán en el XCD1.

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

La nueva aventura gráfica de Péndulo Studios ya se encuentra a la venta en la península ibérica y probablemente aparezca en nuestro país dentro de muy poco tiempo, importado por Centro Mail. Como recordarán de nuestro preview (ver XPC #44), Runaway será la primera AG en contar con gráficos de 1024x768 en 32 bits.

En la historia, Brian, un estudiante no muy propenso a las aventuras, atropella con su coche a Gina, una chica que vive de mostrar sus "atributos" en los bares nocturnos. Gina le ruega a Brian que la ayude a escapar y, claro... ¿qué caballero podría resistirse a los ruegos de una hermosa dama? Pero una extraña trama se teje detrás de la bella princesa y nuestra vida cambia de un día para el otro. Con una estética caricaturesca y un argumento muy a lo Road Movie, Runaway es una de las promesas para los amantes del género, que luego de The Longest Journey se quedaron con ganas de más.

30 personajes, más de media hora de animaciones, 100 escenarios diferentes y muchas cosas más en un producto de Péndulo Studios que promete ser imperdible. Si nos llega a tiempo, es posible que puedan ver el review exclusivo en nuestro número de septiembre.

SPIDER-MAN

Spider-Man, uno de los superhéroes con más juegos en su haber, aparecerá no dentro de mucho dando brincos y haciendo chistes malos en el mundo de las computadoras personales. Port directo del aclamado juego del Hombre Araña para la Dreamcast de Sega, se espera que el incansable personaje de Marvel Comics logre desmitificar los juegos ambientados en el mundo de los héroes de historietas, que hasta la fecha no cuentan con demasiados exponentes aceptables.

En Spider-Man tendremos que pelear contra Misterio, Rhino, Scorpion, Carnage, Venom y el Dr. Octopus (¡cuándo no!), a la vez que escapamos de la policía y demostramos que no somos los responsables del gran choreo que tiene lugar al comienzo de la historia. A modo de premio para los acérrimos coleccionistas -y a medida que progresemos en la aventura-, podremos ir habilitando todas las tapas de las revistas del arácnido, además de la posibilidad de ir cambiando los trajes del protagonista y los de los villanos de turno, como el equipo negro de Spider-Man que luego pasara a adoptar su némesis, Venom, y un par más, como los de la saga de los clones de Peter Parker, o el de Misterio, que lleva una pecera a modo de cabeza. ¡JA! ¿Será éste el juego de superhéroes que estamos esperando? Mientras, en el XCD1 tienen un fenomenal video de la futura película del arácnido.

noticias de último momento

ION STORM'S UNREAL

ION Storm Austin, una de las dos divisiones de la empresa, cuya sede en Dallas podría quebrar, dijo haber licenciado la tecnología de nueva generación del engine de Unreal para utilizarlo en sus futuros juegos. Recordemos que ION Storm es la responsable de Deus Ex, elegido por el staff de Xtreme PC -así como por varias revistas especializadas del mundo- como mejor juego del año pasado, por lo que sin duda el primero de los títulos que veremos con el flamante engine será Deus Ex 2. Entre las virtudes del motor se cuentan la de proveer una excelente aceleración por hardware, generación de terreno a gran escala con un promedio de 100 a 200 veces más detalle que lo visto hasta la fecha en cualquier juego y un sistema de compresión que posibilitan el uso de texturas fotorrealistas de 2048x2048.

WINDOWS XP Y LOS JUEGOS

Mark Croft, uno de los encargados del nuevo sistema operativo de Microsoft, dijo que DirectX 8.1 será la clave para la máxima compatibilidad y estabilidad de los juegos. Por otro lado, recalcó que se está trabajando en la corrección de errores en los gráficos de Windows XP con respecto a Windows 9x. Agregó también que desde el punto de vista técnico, los controladores del nuevo Windows serán parte integral de kernel, con lo cual se logrará un rendimiento mayor con respecto a su predecesor. Según Croft, no sería necesario reiniciar el equipo cuando un juego se cuelgue... ¿hm? ¿Según quién, Lara Croft?

6 cortitas

AL DIABLO

Blizzard Entertainment logró ganar un juicio contra la productora cinematográfica New Line Cinema, debido al cual mantiene todos los derechos del nombre *Diablo* tanto para juegos como para películas. New Line Cinema había comenzado a promocionar un filme utilizando el nombre, aunque el guión no tiene nada que ver con el RPG light que todos conocemos. Incluso Blizzard consiguió que el nombre *Diablo* no pueda ser utilizado ni siquiera en conjunto con otras palabras, tras lo cual aconsejamos a la población que a partir de ahora se refiera al demonio como *Satanás* o, mejor todavía, *Mandinga*.

AMERICAN MCGEE DE MUDANZA

El loco creador de Alice, uno de los más bizarros juegos, publicado el año pasado por Electronic Arts, se mudó a Los Angeles junto con Dave Taylor, un ex programador de id Software, para formar una nueva empresa: Well Rounded Entertainment. Los muchachos tienen pensado desarrollar ideas para múltiples medios, incluyendo juegos y películas. Por ahora, McGee está trabajando en un tétrico filme para los Estudios Miramax, basado en su propia adaptación de *Alice's Adventures in Wonderland*, el clásico de Lewis Carroll escrito en el siglo XIX.

EL SILENCIO DE PICOR

El buen Hannibal, primo hermano de nuestro querido Dr. Picor, será transformado en un personaje 3D para un juego de computadora. ¿Quién es más lindo, Anthony Hopkins o Sebastián Di Nardo? Contesta Rolo en nuestra próxima edición. Mientras tanto, sepan que el juego es de género desconocido y empezará a ser desarrollado por Arxel Tribe, una compañía europea que actualmente se encuentra terminando una aventura inspirada en el trabajo de Hitchcock. Según ésta, Hannibal será uno de los juegos "más aterrorizantes de todos los tiempos". En la Navidad de 2002 seremos el jugoso pavo en la mesa del doctor.

UN LARGO VIAJE

La noruega Funcom anunció el mes pasado que The Longest Journey, la mejor aventura gráfica del 2000, quebró la mala racha de ventas que venía sufriendo el género desde hace unos cuatro años. A la fecha, Funcom ha logrado vender 250.000 copias del juego en todo el mundo, de las cuales 90.000 fueron adquiridas en los Estados Unidos. Contentos por el suceso, la compañía redujo el precio sugerido al público a U$S 29,99. En la Argentina es publicado por Centro Mail y ronda los $20, aunque ya casi no se consigue.

TOTALMENTE IRREAL

Infogrames, en una movida inspirada por Valve Software y Sierra Studios, que siguen poniendo los mismos títulos a la venta sin parar, decidió unir todos los juegos de Unreal en un mismo paquete y por un precio -según ellos- razonable, que aún no fue anunciado. El pack contendrá Unreal, la expansión Return to Na Pali, Unreal Tournament Game of the Year y un avance en video de los futuros Unreal II y Unreal Championship, este último para Xbox. También habrá algunos mapas, armas y personajes nuevos.

MICROSOFT QUE ZAFA

Los bien pagados abogados de la corporación a la que todos le tenemos especial cariño, lograron revertir el fallo que la obligaba a dividirse en dos. Recordemos que Microsoft es acusada de ser un monopolio, cosa que en otros países resulta inadmisible (¡ellos no tienen experiencia como nosotros, che!). Suponemos que los muchachos de Bill siguen brindando mientras preparan el lanzamiento del inminente Windows XP. *Hic.*

* OTRO GRAN CONCURSO GRAN *

Xtreme PC en conjunto con Cyberia-Games, Teppro Argentina y Datafull.com se placen en anunciar un concurso especial para todos los jugadores argentinos de Counter-Strike .

En nuestro XCD1 tienen en exclusiva *Casa Rosada*, ¡un mapa ambientado nada menos que en nuestro propio palacio de gobierno! Sí, aunque no lo puedan creer.

Este es el primero de una serie de mapas únicos hechos por la gente de Cyberia-Games, que iremos publicando a lo largo del año.

A medida que dure el concurso, los participantes se harán acreedores a unos cuántos buenos premios, entre los que se incluyen revistas, varias horas de juego en red gratis e incluso una placa aceleradora de video Teppro.

Para saber cómo concursar, remítanse a nuestra sección La Zona 3D, en la página 80.

GIANTS: CITIZEN KABUTO Y LA GEFORCE3

El súper arcade de Interplay se prepara para un relanzamiento en versión especial para los pocos poseedores de una placa con el chip GeForce3 de Nvidia. Este renovado Giants contará con mejoras de rendimiento, soporte para DirectX 8.0, texturas de mayor resolución, se incrementó el número de polígonos que forman los personajes y se agregaron vertex y pixel shaders.

Los Meccaryns se verán mucho más detallados y nítidos, los enormes cálculos de bump mapping del terreno se moverán del CPU al GPU, las sombras serán más suaves, el cielo se reflejará en el agua y el límite entre la tierra y el agua se verá mucho más realista, junto a nuevos efectos climáticos.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC

Mariano Firpo

Edad: 25
Alias: Yevaud, Marianete, Rulo, etc.
Géneros preferidos: Juegos de rol, estratégicos, arcades 2D -MAME- o 3D, simuladores espaciales y cualquier juego en red decente.
Clásicos favoritos de PC: Sobre todo StarCraft: Brood War, Planescape: Torment, la saga Baldur's Gate, Fallout, WarCraft, Tribes, Bard's Tale, Worms, Close Combat 3, y sigue...
Música: Pearl Jam, Stone Temple Pilots, Faith No More, Soda Stereo, Enya, Cranberries, U2 y cualquier tema bueno (que yo escucho repedidas veces hasta que llega mi hermano Alegotchi amenazando con matarme).
Hobbies: Los juegos de rol, el hardware, la lectura, Internet, el cine y las reuniones para jugar en red.
Guta: Los juegos, el manga y el anime, la noche, las PC's, estar con amigos, mirar una buena película o animación, las noches de rol y por supuesto la compañía de mi novia.
No Guta: Que estacionen en doble fila, las mañanas cuando todavía no dormimos, que se cuelgue Windows ¡y que alguien venga a las redes sin cable de power, auriculares o placa de red!

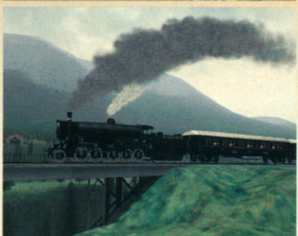
fechas de salidas

Juego	Compañía	Fecha
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	GOD	Otoño 2002
Alien versus Predator 2	Sierra Studios	Primavera 2001
Aquanox	Fishtank Interactive	Invierno 2001
Battlecruiser Millennium	3000AD	Invierno 2001
Battle Realms	Crave Entertainment	Invierno 2001
Combat Mission II	Big Time Software	Invierno 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood	Invierno 2001
Commanche 4	Novalogic	Invierno 2001
Commandos 2	Eidos	Agosto 2001
Dark Sector	Digital Extremes	Verano 2002
Deus Ex 2	Eidos	Invierno 2001
Disciples II: Dark Prophecy	Estrategy First	Octubre 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Invierno 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	Ni ellos saben
Dungeon Siege	Microsoft	Septiembre 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Invierno 2002
Empire Earth	Sierra	Invierno 2001
Etherlords	Estrategy First	Noviembre 2001
Flight Simulator 2002	Microsoft	Invierno 2001
Freedom Force	Crave Entertainment	Verano 2002
Freelancer	Microsoft	Invierno 2001
Ghost Recon	UbiSoft	Diciembre 2001
Global Operations	Crave Entertainment	Invierno 2001
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2001
Halo	Bungie	Otoño 2002
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	Invierno 2001
Loose Cannon	Microsoft	Invierno 2001
Mafia: The City of Lost Heaven	TalonSoft	Fines 2001
Master of Orion 3	Infogrames	Otoño 2002
Max Payne	GOD Games	Invierno 2001
MechCommander 2	Microsoft	Invierno 2001
Medal of Honor: Allied Assault	EA	Diciembre 2001
Metropolis	Interplay	Invierno 2001
Myth III: The Wolf Age	GOD	Primavera 2001
Need for Speed: MotorCity Online	EA	Invierno 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2002
Pool of Radiance	GAME Studios	Agosto 2001
PlanetSide	Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians	Eidos	Otoño 2002
Red Faction	THQ	Agosto 2001
Return to Castle Wolfenstein	Activision	Primavera 2001
Rogue Spears: Black Thorn	Ubi$oft	Primavera 2001
Sid Meier's Civilization III	Microprose	Invierno 2001
SimMars	Maxis / EA	Invierno 2001
SimsVille	Maxis / EA	Invierno 2001
Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision	Verano 2002
Spider-Man	Activision	Invierno 2001
Star Trek: Borg Assimilator	Activision	Verano 2002
Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Otoño 2002
Star Wars: Jedi Knight II	LucasArts	Invierno 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	Diciembre 2002
Star Wars: Starfighter	LucasArts	Invierno 2001
Team Fortress 2	Sierra	Primavera 2001
Thief III	Eidos	Invierno 2001
Throne of Darkness	Sierra	Invierno 2001
Torn	Interplay	Primavera 2001
Unreal II	Infogrames	Otoño 2002
Warcraft III: Reign of Chaos	Blizzard	Invierno 2001
Warlords IV	UbiSoft	Verano 2002
Zoo Tycoon	Microsoft	Primavera 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

AMTRAK • BURLINGTON NORTHERN AND SANTA FE RAIL
ACELA EXPRESS • THE FLYING SCOTSMAN • ODAKYU 7000 LSE • DASH 9
4723
4723
BNSF
© 2001 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. Otros productos y nombres de las compañías mensionados aquí son marcas registradas de sus respectivos dueños. Amtrak®, Acela™, y Acela® logo y diseño son marcas registradas de National Railroad Passenger Corporation (Amtrak®). Todos los derechos reservados.
NORTHEAST CORRIDOR • MARIAS PASS • INNSBRUCK-

TIENE 5 METROS DE ALTURA 900 METROS DE LARGO PESA 6000 TONELADAS Y ESTA COMPLETAMENTE BAJO TU CONTROL. CONDUCILO CON CUIDADO.



No todos los días tenés la oportunidad de controlar algo de este tamaño y magnitud. Train Simulator te pone al frente de un poderoso BNSF Dash 9, el veloz Amtrak® AcelaSM Express y otras siete locomotoras recreadas al detalle. Elegí entre seis rutas de tren mundialmente famosas a lo largo de más de 1000 kilómetros de caminos reproducidos de manera exacta. Parando en estaciones, recogiendo vagones de carga y respetando horarios por demás ajustados. Pero no te olvides de vigilar el tráfico, las difíciles condiciones atmosféricas e incluso la fauna salvaje. Todo depende de vos. Vos sos el ingeniero.

Microsoft Train Simulator

microsoft.com/games/trainsim

Microsoft

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts
INTERNET: www.lucasarts.com/products/battlegrounds
FECHA DE SALIDA: Noviembre de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategicos

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

EN BUSCA DE LA FUERZA

Por Durgan A. Nallar

LucasArts mantiene una deuda de honor con todos nosotros, fanáticos a muerte de Star Wars. Por alguna razón desconocida, que tal vez tenga que ver con la deserción de los grandes bochos de la compañía, o con una política oportunista de las que tanto dañan a la industria del entretenimiento, provocando la salida de títulos sin terminar, LucasArts dejó de ser sinónimo de calidad para una gran parte de la comunidad de jugadores. Para colmo, el *Episodio I* gustó, pero hasta ahí nomás. Una sola pepita de oro le queda a la fábrica de sueños, como me gusta llamarla: LucasArts hace aventuras gráficas brillantes.

¡Pero no hay aventuras gráficas basadas en Star Wars!, así que lentamente la Fuerza parece estar diluyéndose. Galactic Battlegrounds es uno de los proyectos destinados a devolvernos la vieja pasión, perdida alguna vez en las praderas de Naboo.

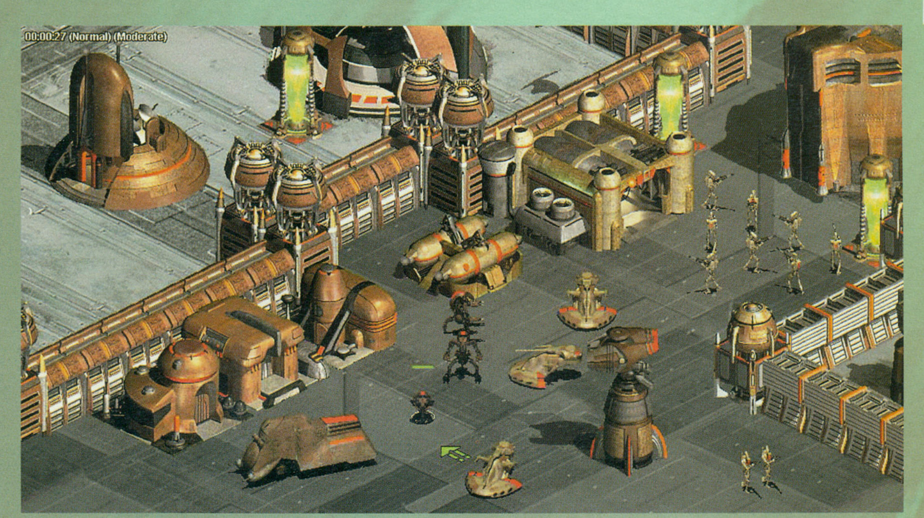
¡Movimiento sorpresivo de LucasArts! Nadie esperaba que la fábrica de sueños insistiera con un género en el que le fue mal. El esperadísimo Force Commander resultó un fracaso. Es que no era el fascinante juego de estrategia en tiempo real que nos iba a dejar jugar con los queridos personajes y vehículos de la saga, exquisitamente modelados en 3D y con un sonido superior. Force Commander fue un título a medio cocinar, con problemas de clipping y pésima jugabilidad.

Hoy en día, el género de los RTS cuenta con jugadores exigentes y profesionales, a quienes no se los puede conformar con la misma fórmula trillada. Denle Force Commander a un experto en StarCraft o en Age of Empires y véanlo vomitar el hígado. ¿Entonces, cómo piensa LucasArts retornar con un juego de *real time strategy* en este momento? ¡Ahhhhh, LucasArts no es tonta!

Muchos, que han leído nuestro informe de la E3 de este año, deben saber a qué me refiero. El caso es que LucasArts decidió no reinventar la rueda: sabiamente, compró la licencia de un engine ya terminado, probado y explotado hasta el hartazgo. El engine es creación de Ensemble Studios y es el que todos conocemos de Age of Empires y Age of Kings.

Ensemble proveyó a LucasArts del complejo motor gráfico y su sistema de programación interna, con lo cual el equipo de la *fábrica* se puso manos a la obra. Ensemble no participa en el desarrollo del juego, pero sí facilita sus conocimientos, experiencia y técnica para que el engine sea adaptado sin inconvenientes. De esta manera, LucasArts tiene asegurado un 50% del éxito.

Algunos podrían decir que se equivoca al crear un juego en 2D, en esta época donde el reinado de las tres dimensiones sigue prosperando. Sin embargo, los jugadores de RTS prefieren en muchos casos los dibujos planos pero con mayor detalle y cantidad de unidades, algo que -como lo asegura la gente de LucasArts- encaja perfectamente con lo que ellos sienten que debe ser un juego de estrategia ambientado en el universo Star Wars. "Lo aprendimos luego de Force Commander", dicen.



Las legiones

El número de unidades en batalla será de 300 por cada bando, y habrá seis bandos: wookies, gungans, el Imperio, la Alianza Rebelde, la Federación Comercial y Naboo, que podremos jugar a lo largo de seis campañas. Como en Age of Kings, cada una de estas civilizaciones tendrá unidades representadas con un estilo y aspecto estético propios. Será muy fácil diferenciar las unidades de cada raza. LucasArts está creando una enorme cantidad de diseños. Las unidades no se verán en la escala más exacta, para ayudar a la jugabilidad, pero tendrán tamaños distintivos. Un stormtrooper se verá mucho más pequeño comparado a un AT-AT, por ejemplo. LucasArts quiere poner mucho énfasis en lograr un juego fácil de aprender. Por eso, las estructuras de cada civilización son idénticas en su contorno, pero con diferentes skins y sombras, de manera que un jugador pueda manejarse con cualquiera de las cinco razas restantes después de haber jugado con la primera, porque reconocerá de inmediato para qué sirve cada edificio.

Así no parece fácil conseguir que las seis razas se vean completamente únicas, pero el equipo de artistas está haciendo un trabajo espectacular, como pueden ver en las fotos. Los Wookies tienen edificios de madera y metal, porque viven en ciudades arbóreas y su tecnología deriva del mismo concepto.

Las estructuras de los Naboo son ampulosas, sofisticadas y con palacios llenos de arcos, fuentes, jardines y estatuas. Los Gungans tienen estructuras que recuerdan a las burbujas subacuáticas que vimos en *The Phantom Menace*. La Federación Comercial es eminentemente robótica.

De Tatooine a Bespin

Los diferentes terrenos de Galactic Battlegrounds representan los mundos nativos de cada civilización, además de una cierta variedad de mundos neutrales. Veremos la ciudad aérea de Bespin; Theed, la capital de Naboo; la jungla wookie en su planeta natal, Kashyyk; las minas espaciales de Kessel; la luna selvática de Endor, el congelado Hoth, las arenas rocosas de Tatooine y una estación espacial llamada Hanoon, en una cinturón de asteroides, que trae reminiscencias a los mapas espaciales de

StarCraft. Todos los escenarios estarán poblados con la fauna típica de la serie, como taun tauns y wampaas, incluso los escenarios de asteroides y plataformas espaciales, donde veremos revolotear lentamente a unos seres provistos de alas.

Cada una de las seis campañas tomará lugar en un período de tiempo distinto, atravesando toda la historia de Star Wars desde lo que vimos en el *Episodio I* hasta *Return of the Jedi*... ¡Ah! Pero no se emocionen, que no habrá ninguna referencia a lo que pueda verse en los futuros Episodios II y III, que está rodando el viejo Lucas en algún lugar de éste (u otro) planeta. Las historias que veremos serán de las grandes hazañas de los wookies o los gungans, cosas que pasaban cuando se gestaba o transcurría la Guerra Civil. Esto, claro, ampliará nuestros conocimientos de la mitología de la saga. Según lo prometido, serán historias épicas, muchos más ambiciosas que las de Age of Kings, incluso con más de cinco mil líneas de diálogo (Age of Kings tenía menos de mil).

Cada campaña incluirá uno o más personajes principales. La primera será una campaña wookie que oficiará de tutorial, desarrollada en la época del *Episodio I*, en la que veremos a Qui-Gon Jinn y su compañero Attichitcuk, padre de Chewbacca. En la segunda, también en los tiempos del *Episodio I*, jugaremos como OMM-9, un battle droid al mando del ejército de la Federación Comercial. La tercera nos pondrá en los calzones de Boss Nass, el baboso líder gungan. En la cuarta tendremos a Darth

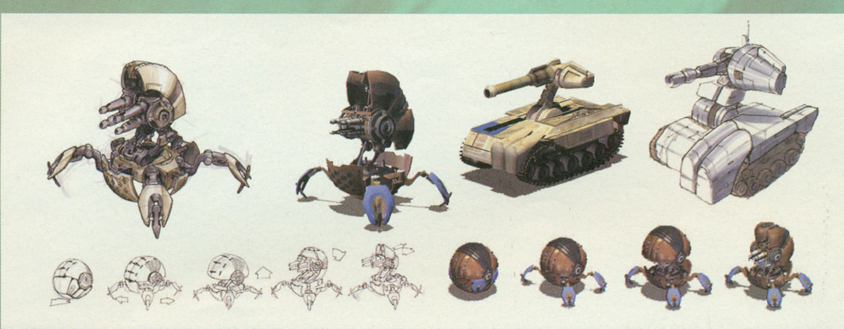
Vader al control de las fuerzas del Imperio, y en la quinta asumiremos el rol de la Princesa Leia (¡saludos, Erica!) al frente de los Rebeldes. Por fin, la última campaña nos meterá en el caluroso disfraz del peludo Chewbacca y sus enormes tropas de wookies gruñones.

Todas las campañas incluyen misiones con un objetivo militar, recolección de recursos y búsqueda. También todas cuentan con una misión extra en la que se podrán explorar algunas posibilidades derivadas de los filmes, por ejemplo, qué pasaría si Anakin no hubiera hecho estallar la nave nodriza de la Federación Comercial -con lo cual los guerreros naboo hubieran sido diezmados, supongo- o Lord Vader hubiera regresado a tomar venganza sobre los habitantes de Bespin, luego de la trampa tendida por Lando. Eso no es todo: también encontraremos la oportunidad de controlar a los personajes más conocidos como Luke Skywalker y el odioso Jar Jar Binks, que tendrán categoría de héroes.

Todos los bichos juntos

Tendremos el control sobre cientos de unidades. Al contrario que en Age of Kings, no habrá ninguna compartida entre las seis razas. Por ejemplo, sólo el Imperio tendrá stormtroopers, tanques AT-ST, probots y TIE Fighters; la Federación Comercial estará compuesta por legiones de narizudos droids, battle droids, destroyer droids y los monumentales hovertanks. En vez de barracas y establos, habrá fábricas de androides y centros de tropas, donde generaremos los diferentes tipos de soldados y mechs, incluso veremos stormtroopers a lomos de enormes dewbacks (o rebeldes montados en sus tontos taun-tauns). Estas unidades son pasibles de mejoras tecnológicas, naturalmente.

Se podrá investigar tecnología de *stealth*, que deberemos equilibrar con unidades capaces de detectar al enemigo invisible. Otras unidades y estructuras dispondrán de escudos energéticos. Los gungan serán la única civilización en contar con fuentes de escudos móviles, gracias a los fambaa, los pesados reptiles gigantes provistos de



DEL TABLERO DE DIBUJO AL JUEGO Quiera la Fuerza que se pueda achicharrar a los condenados ewoks.

generadores que viéramos en la película.

Además de las unidades de tierra, habrá varias clases de vehículos aéreos. LucasArts, con ayuda de Ensemble, debió adaptar el engine para soportarlas. Veremos a los vetustos Z-95 Headhunter y, años de desarrollo tecnológico más tarde, a los implacables X-Wing. Hermosos TIE Fighters y TIE Bombers volarán para la gloria del Imperio. Y habrá también unidades acuáticas y submarinas, como las veloces naves gungan.

Algunas de las unidades más atractivas, sin embargo, serán el Jedi y el Bounty Hunter. Cada bando tiene su Jedi. El Imperio cuenta con guerreros vestidos de negro, equipados con sables láser de dos extremos, como el del -dividido- Darth Maul. Los Jedi de la rebelión son los más comunes, esos tipos envueltos en túnicas color cremita y que presumiblemente no llevan calzoncillos. Ni idea de cómo serán los Jedi gungan, pero me imagino que tendrán plumas de colores y harán ruidos con el pico. Yeeech. Las unidades Jedi podrán convertir enemigos en aliados involuntarios y dispondrán de un poderoso ataque cuerpo a cuerpo. Podremos investigar tencnología para hacerlas invisibles y más veloces, y para que puedan detectar otras unidades invisibles. La contraparte de los Jedi serán los Bounty Hunters, entrenados para enfrentar a los Jedi.

Otras unidades únicas para cada raza serán el Destroyer Droid, de la Federación Comercial, el Dark Trooper del Imperio (¿se acuerdan de Dark Forces?, el mismo), el Royal Knight de Naboo, el Berserker de los wookies y el snowspeeder de los Rebeldes.

Piedra y metal

También como en Age of Kings, habrá que ganar cuatro niveles para obtener nuevas unidades y tecnología. Se podrán construir maravillas para ganar el juego, que dependerán por supuesto de cada raza, y encontrar reliquias esparcidas por el escenario, un trabajo exclusivo de los caballeros Jedi. Como ven, la idea de LucasArts es hacer un juego que agrade a los jugadores de la serie Age y, al mismo tiempo, enganche de los demás adictos a la estrategia en tiempo real.

La recolección de materia prima se deberá hacer de cuatro fuentes diferentes: alimentos, carbón, oro y cristales nova. Cada civilización necesitará alguno de ellos o una combinación de todos, dependiendo de su avance tecnológico. Por ejemplo, en sus primeros niveles de desarrollo, los wookies necesitan carbón, que puede ser extraído de los árboles (o de las rocas, si el escenario es un lugar como Tatooine, donde sólo hay arena y piedras, o nieve y piedras en el caso de Hoth). Para producir una unidad Jedi, cuando la tecnología lo permita, habrá que utilizar cristales nova. Los alimentos pueden surgir de granjas o de los animales como banthas y otros que cacemos o criemos para nuestras despensas.

En definitiva, Galactic Battlegrounds promete mucha alegría para los jugadores, y sobre todo -una vez más, y esperemos que ahora no fallen- para los fanáticos de Star Wars. Las imágenes muestran mucho empeño en los detalles y muchas ganas de recuperar aquella poderosa magia de LucasArts que tantas, pero tantas veces supo maravillarnos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment / Ubi Soft Entertainment
INTERNET: www.ubisoft.com
FECHA DE SALIDA: 1 de Diciembre
DEMO: No disponible
CATEGORIA: FPS táctico

GHOST RECON

EL PRÓXIMO PASO EN LA SERIE TOM CLANCY

Por Leonardo Panthou

Luego de éxitos como Rainbow Six y Rogue Spear, donde prácticamente se asentaron las bases del género que inspiró juegos como Counter-Strike, Red Storm se prepara para abrir un nuevo capítulo en la franquicia Tom Clancy. Con un presupuesto de 5 millones de dólares, el *proyecto Ghost Recon* aparecerá con importantes cambios que lo alejarán de ese estilo policiaco de títulos anteriores para acercarlo más a un simulador de guerra.

En el año 2008, Rusia cae bajo el control de un grupo político ultra-nacionalista. Comienzan a florecer insurrecciones armadas en los territorios aledaños y Moscú aprovecha la ocasión para reimponer su influencia en esos territorios. Esto trae conflictos cuando la OTAN y EE.UU. interviene: el equipo Ghost Recon entra en escena para poner las cosas en orden. Su misión: dar golpes militares encubiertos para mantener la paz internacional, valiéndose de la última tecnología armamentista. Esa es básicamente la historia detrás de Ghost Recon, a la que se sumarán algunas sorpresas a medida que nos adentremos en el conflicto.

Los grandes cambios en esta nueva entrega de la serie Tom Clancy son varios, a saber:

1) Planear sobre la marcha. En Rainbow Six y Rogue Spear teníamos que planear previamente la misión utilizando un sistema bastante rígido y preciso. Como parece que mucha gente se salteaba esa parte, ahora incluso podemos empezar la misión sin ningún tipo de plan. El nuevo sistema permite asignar órdenes sobre la marcha. Podremos desplegar un mapa en cualquier momento para asignar movimientos, ataques y otras instrucciones. Esto es posible gracias a la simulación del programa militar Land Warrior, la mejor tecnología que tendremos a disposición (ver cuadro). La nueva interface hizo desaparecer la enorme barra inferior para dar lugar a indicadores más eficientes y menús emergentes. También se agregó un

indicador de amenazas en el fondo de la pantalla que nos informa la dirección y distancia de los ataques.

Las misiones estarán diseñadas para cumplirse coordinando a los distintos miembros y no haciendo que todo dependa del trabajo individual. Por eso, a diferencia de juegos anteriores, podremos asumir el papel de cualquiera de los soldados para administrar mejor sus habilidades. No obstante, los compañeros prometen ser más independientes y ejecutar nuestras órdenes correctamente.

2) Acción en exteriores. La mayor parte de la acción transcurre en lugares abiertos. El single player tendrá quince niveles de 400x400 metros (el doble que los de Rogue Spear). Fue todo un desafío diseñarlos de manera tal que se encuentren cosas interesantes en cada rincón y que se conserve un cierto ritmo de juego. Los diseñadores tuvieron especial cuidado de que no quedemos separados de nuestros enemigos por grandes campos abiertos, para no terminar, como en otros juegos, disparándole a un píxel en el horizonte. Los niveles fueron concebidos como una serie de lugares interconectados (separados por colinas, edificios, etc.) para acotar los enfrentamientos sólo a ciertas áreas y darles más intensidad. En estos nuevos escenarios cumpliremos todo tipo de misiones: rescatar un piloto caído a través de un pueblo infestado de francotiradores; destruir un puente fuertemente custodiado; incluso habrá misiones que nos pondrán a la defensiva, como relevar un grupo de soldados de las Naciones Unidas que defiende un cruce de vías.

¿Y ahora que los escenarios son abiertos, qué quedó de la tensión que sentíamos al abrir una puerta o doblar una esquina? La nueva tensión radica en deambular por un área completamente expuesto, sabiendo que el enemigo está ahí afuera.

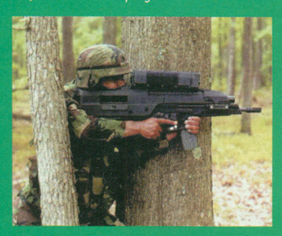
Aprovechando que estamos al aire libre, tendremos la oportunidad de interactuar con una gran variedad de vehículos. Podremos

ULTIMA TECNOLOGIA

Como transcurre en el año 2008, Ghost Recon introducirá lo último en tecnología militar.

Land Warrior: Sistema de comunicaciones que se está desarrollando actualmente para el ejército estadounidense. Permite mejor comunicación y cooperación en el campo de batalla. Conecta a todas nuestras unidades y nos permite planear la misión durante su ejecución a través de un mapa. Ya utilizado en la serie Delta Force de NovaLogic, cada soldado está equipado con un sistema integrado que incluye computadoras, radios, armas con video cámaras, mira infrarroja y visión nocturna.

OICW (Objective Individual Combat Weapon): La próxima generación de rifles de asalto, con un lanzagranadas integrado. Utiliza cartuchos de M16 y es capaz de disparar proyectiles explosivos de fragmentación a grandes distancias, con detonación programable.



recibir ayuda de aviones o helicópteros, luchar contra vehículos armados, etc. pero no podremos controlarlos (Red Storm prefirió concentrarse en el combate a pie).

En multiplayer habrá seis niveles especialmente diseñados (de 200x200 metros) además de los quince mapas single player en sus versiones reducidas (para ofrecer combates más intensos). Se incluirán nuevos modos de juego como capturar la bandera y defender, y los equipos podrán estar compuestos por jugadores humanos y artificiales.

3) Enfoque militar. Los encargados del proyecto no quieren hacer un juego policiaco (como SWAT 3) porque según ellos mientras más policía sos, más reglas tenés que seguir. No querían que el juego se concentrara en procedimientos y en cambio prefirieron darle un desarrollo más abierto y agitado.

Entre otras cosas, se introduce una nueva posición más propicia para las circunstancias: ahora nuestros soldados pueden echarse cuerpo a tierra (en Rogue Spear sólo podíamos permanecer agachados). Esta nueva pose ofrece alta estabilidad y protección, los fanáticos la venían pidiendo hace tiempo.

4) RPG. Después de recibir nuestras órdenes en el *briefing*, tendremos que armar un grupo de seis hombres que se pueden dividir hasta en tres subgrupos. Cada unidad cuenta con cuatro atributos que pueden ser mejorados a medida que ganan experiencia en las misiones, como si de un juego de rol se tratase. Los atributos son: armas, cautela, resistencia y liderazgo (quien tenga un alto liderazgo mejorará el desempeño general de su equipo). Además de los personajes básicos con los que contamos (que podrán usar gran parte de las treinta armas disponibles), iremos reclutando especialistas durante las misiones. Los hay de cuatro tipos: asalto, demoliciones, armas pesadas y francotiradores. Sólo estos especialistas podrán usar las armas especiales que serán requeridas en varias circunstancias (los expertos en armas pesadas podrán cargar el lanzacohetes M136, por ejemplo).

5) Engine. Se le han hecho un montón de mejoras al motor de Rogue Spear. Los nuevos modelos de 800 polígonos parecen tener un nivel de detalle elevado. Incluso, como en algunos niveles abunda la lluvia, se está pensando en la posibilidad de que los personajes se puedan embarrar. Para lograr animaciones convincentes, se capturaron los movimientos de un comandante del ejército. ¡Hay por lo menos ocho animaciones distintas para las muertes por tiros a la cabeza!

La IA también ha evolucionado: los enemigos llaman refuerzos, se tiran al suelo cuando son atacados, huyen de las granadas, dis-

SIMULAR O NO SIMULAR

Hay algunas acciones y opciones que se decidieron no simular porque aparentemente no suceden en los procedimientos reales: 1) no se salta; 2) los cadáveres no se saquean; 3) prohibido cansarse: el atributo "resistencia" de los personajes sólo afectará su capacidad de resistir las heridas, pero no reduce su fatiga al desplazarse. La fatiga no fue modelada porque en teoría controlamos soldados altamente entrenados que no se agitan fácilmente. Y 4) no más cámara en tercera persona. Esta opción estaba disponible en juegos anteriores y la verdad es que le quitaba realismo, además de facilitarnos las cosas (por ejemplo, nos dejaba ver a la vuelta de la esquina sin necesidad de asomar la cabeza). Ahora nuestra visión estará limitada a la perspectiva real de los soldados. Ah, y un pequeño detalle: se agregó el efecto "cámara temblorosa" para las explosiones.

paran ráfagas a los arbustos si sienten que se movió algo y si nos encuentran a cubierto organizan ataques conjuntos por distintos flancos. Además van a avanzar protegiéndose unos a otros: mientras uno se mueve, otro lo cubre hasta que encuentra un buen lugar para resguardarse. Ahí cambian de rol y el que paró la marcha cubre a su compañero mientras avanza. Nuestros soldados también sabrán efectuar este tipo de tácticas.

Sólo resta esperar hasta fin de año para ver si el proyecto más grande de Red Storm puede abrirse paso en un género que cada vez ofrece competidores más fuertes, como Hidden & Dangerous 2, el impactante Medal of Honor: Allied Assault y el reciente Operation: Flashpoint, juegos de los cuales nos ocupamos a fondo en este número.

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

Antes de que llegue Ghost Recon, Red Storm tiene planeada para principios de octubre la salida de Black Thorn, una expansión independiente para Rogue Spear. La historia de fondo es muy original: así como existen asesinos seriales que copian los crímenes de otros, surge un grupo terrorista que imita los actos de terrorismo más conocidos de la historia. Diez misiones nuevas, seis nuevos mapas multiplayer, se incorporan otras diez armas a nuestro arsenal (incluido el fusil de asalto FAMAS), nuevos artefactos para el multiplayer (trampas y minas) y se agrega el modo multiplayer Lone Wolf, donde un jugador armado hasta los dientes es cazado por el resto, que sólo lleva pistolas.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / Electronic Arts
INTERNET: www.thesimsonline.com
FECHA DE SALIDA: Algún momento de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

THE SIMS ONLINE

LA EVOLUCIÓN DE UNA ESPECIE

Por Diego Eduardo Vitorero

Desde hace millones de años que el hombre evoluciona sin cesar, quizá en una loca carrera hacia su desaparición, aunque ésa es otra historia. Lo que jamás hubiésemos pensado era la forma en la cual evolucionarían los sims, otro de los clásicos de Will Wright que ahora se larga con uno de los proyectos más ambiciosos que jamás hayan imaginado. Bueno, The Sims Online llegará para darnos esa respuesta.

Como su nombre lo indica, The Sims Online estará enfocado al juego por Internet.

En esta nueva entrega podremos llevar a nuestros Sims a un mundo online en el que podremos ser nosotros mismos o quienes queramos.

En este mundo tendremos nuestra propia porción de tierra, en la que podremos hacer lo que se nos antoje. Podremos crear una casa, una despensa, una discoteca, un museo, nuestro propio negocio... prácticamente cualquier cosa, y explotar esa fuente de trabajo para vivir de nuestros ingresos.

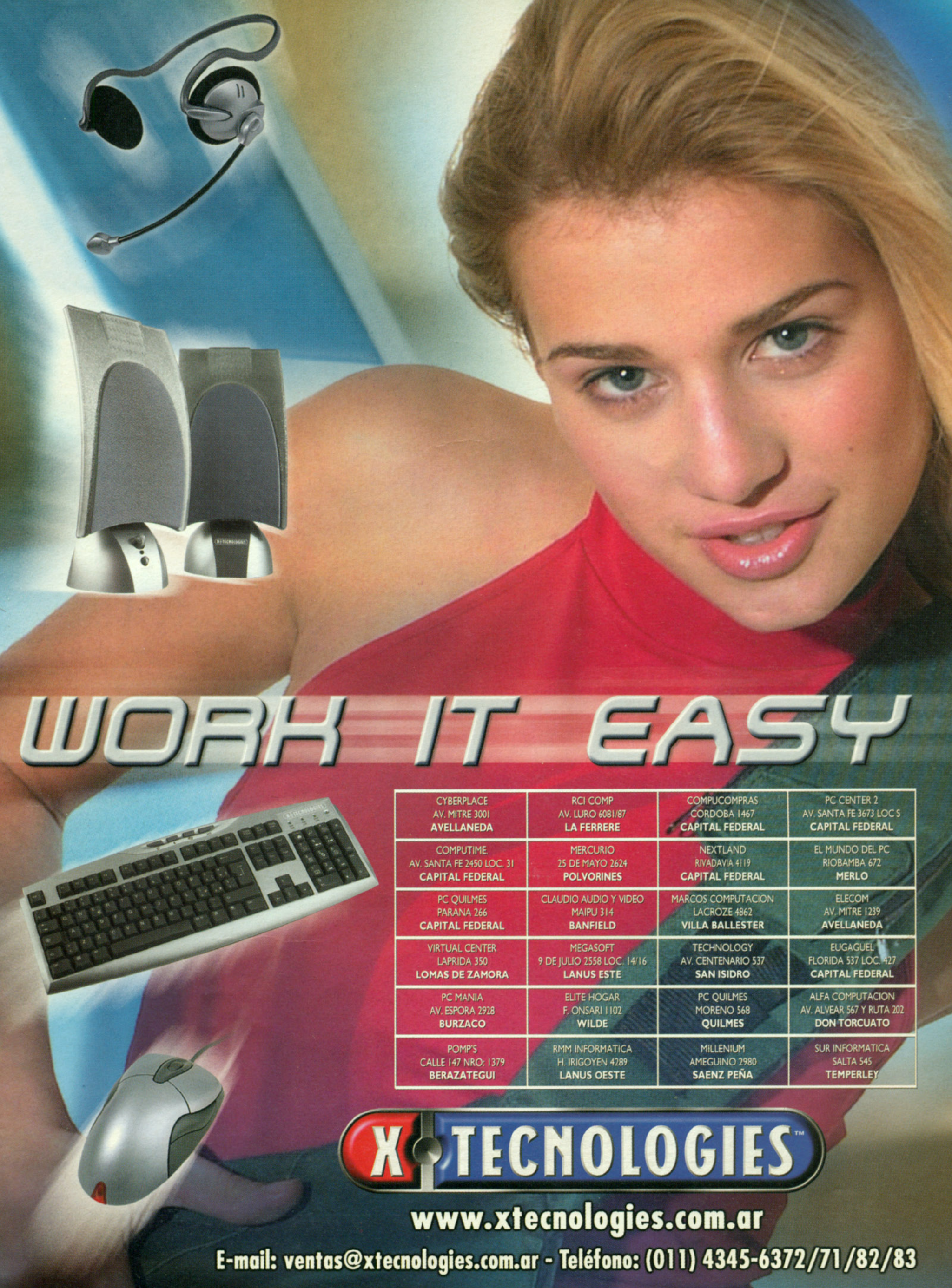
Como si esto fuera poco, tendremos la posibilidad de explorar barrios vecinos y conocer a miles de sims en nuestras travesías. The Sims Online nos dejará hacernos de amigos para aumentar nuestro poder, riqueza, reputación y status. ¿Me creen si les digo que podemos ser gente honesta y vivir de ello, o en su defecto podemos ser un ladrón y vivir de nuestros robos?

Dependiendo de nuestro comportamiento seremos malos o buenos vecinos, una buena o mala persona o alguien que genera problemas.

Todo estará basado en un mundo persistente en donde nosotros elegimos el rol, la actitud y el destino a seguir; tal cual la vida misma. La interactividad con los demás personajes que habiten la villa será de suma importancia para nuestra evolución.

Wright dijo que The Sims Online trabajará como una simulación tipo SimCity, con comunidades y vecindades que los jugadores podrán visitar y habitar. Will tiene en mente un mundo virtual en el cual los jugadores podrán establecer negocios, clubes, casinos e incluso burdeles, lo que atraerá a muchos otros jugadores. El enfoque del juego es que "los jugadores entretengan a otros jugadores". The Sims Online también permitirá que los jugadores formen y sigan de cerca las interacciones entre los diferentes miembros de una comunidad; habrá disponible un diagrama que mostrará el tipo de relación que mantiene un sim con sus amigos y enemigos. Will también dijo que el juego probablemente presentará elementos de la cultura popular, pues el contacto con las diferentes comunidades y grupos sociales será un factor fundamental. Wright cree firmemente que llegará el día en que el futuro de la serie se convertirá en el futuro de las historias interactivas. Si las computadoras pudieran ser diseñadas para que reconocieran los elementos de una trama mediante el análisis del lenguaje, podrían llegar a determinar los eventos y la futura historia del juego, que a su vez permitiría que éste se enfocara en eventos compatibles con las características del jugador, en lugar del sistema de eventos al azar usado hoy en día. ¡Los servidores en línea podrían determinar cuál es el gusto favorito de los jugadores!

Esta es una de las ideas más locas que hayamos visto, pero si todo viene acompañado de la mano de Will Wright, quédense tranquilos que tendremos sims para rato y de excelente calidad.


WORK IT EASY
CYBERPLACE
AV. MITRE 3001
AVELLANEDA
RCI COMP
AV. LURO 6081/87
LA FERRERE
COMPUCOMPRAS
CORDOBA 1467
CAPITAL FEDERAL
PC CENTER 2
AV. SANTA FE 3673 LOC S
CAPITAL FEDERAL
COMPUTIME.
AV. SANTA FE 2450 LOC. 31
CAPITAL FEDERAL
MERCURIO
25 DE MAYO 2624
POLVORINES
NEXTLAND
RIVADAVIA 4119
CAPITAL FEDERAL
EL MUNDO DEL PC
RIOBAMBA 672
MERLO
PC QUILMES
PARANA 266
CAPITAL FEDERAL
CLAUDIO AUDIO Y VIDEO
MAIPU 314
BANFIELD
MARCOS COMPUTACION
LACROZE 4862
VILLA BALLESTER
ELECOM
AV. MITRE 1239
AVELLANEDA
VIRTUAL CENTER
LAPRIDA 350
LOMAS DE ZAMORA
MEGASOFT
9 DE JULIO 2558 LOC. 14/16
LANUS ESTE
TECHNOLOGY
AV. CENTENARIO 537
SAN ISIDRO
EUGAGUEL
FLORIDA 537 LOC. 427
CAPITAL FEDERAL
PC MANIA
AV. ESPORA 2928
BURZACO
ELITE HOGAR
F. ONSARI 1102
WILDE
PC QUILMES
MORENO 568
QUILMES
ALFA COMPUTACION
AV. ALVEAR 567 Y RUTA 202
DON TORCUATO
POMP'S
CALLE 147 NRO: 1379
BERAZATEGUI
RMM INFORMATICA
H. IRIGOYEN 4289
LANUS OESTE
MILLENIUM
AMEGUINO 2980
SAENZ PEÑA
SUR INFORMATICA
SALTA 545
TEMPERLEY
X TECNOLOGIES™
www.xtecnologies.com.ar
E-mail: ventas@xtecnologies.com.ar - Teléfono: (011) 4345-6372/71/82/83

RED FACTION

Pasando casi desapercibido para los usuarios de PC, Red Faction está haciendo estragos en el mundo consolero, más precisamente en la PlayStation 2. Hay muchos factores para creer que este juego de Volition y THQ pueda ser uno de los mejores FPS del 2001, y si a esto le sumamos que jugamos y terminamos su versión para PS2, ¡el interés por ver terminada la conversión a PC crece aún más!

DESDE MARTE CON AMOR

Tal como lo hicieran otro grandes exponentes del género, Red Faction se basa en una historia que, sin llegar a ser muy original, tiene la robustez necesaria como para atrapar al jugador.

Encarnaremos a un minero de apellido Parker, quien trabaja en una colonia marciana. Nuestro muchachote, casi por error, se ve envuelto en una rebelión contra la empresa para la cual trabaja. Como si esto no bastara, un extraño virus (¿o una alimaña?) comienza a infectar a los lugareños y sus familias. Todo esto termina en una sola palabra: Revolución. De ahí en más, toda una odisea comienza para nuestro joven protagonista, que tendrá que superar los 20 niveles que traerá Red Faction, los cuales, aproximadamente, pueden someternos a 25 horas de juego.

Las armas

El juego cuenta con 15 armas, casi todas de fuego. Algunas de ellas son un fusil sniper, lanzallamas, lanzacohetes, escopetas, cargas explosivas por control remoto y pistolas simples, entre otras. Pero la cosa no termina ahí, ya que todas tienen un disparo secundario, doblando así las posibilidades. Podemos citar el caso del rail gun, que en su disparo primario arroja una carga enorme de municiones, y en el secundario nos permite ver a nuestros blancos a través de las paredes y surtirlos de lo lindo. Una animalada.

EL GEO-MOD

Si lugar a dudas, el Geo-Mod, es una de las características que más influenciarán para que el jugador quiera ver Red Faction. El sistema Geo-Mod posibilita "modificación geométrica del escenario en tiempo real" o, dicho de otra forma, permite afectar la forma de casi cualquier parte dentro de un mapa. Por ejemplo, si tenemos que enfrentarnos contra un tanque apostado sobre un puente, tenemos dos opciones: tratar de destruir al tanque a puro tiro, o simplemente destruir de un misilazo o con cargas explosivas el lugar donde está. Ya no hará falta, en algunos casos, que tengamos que abrir una puerta para pasar a la siguiente habitación; ahora la variante sería que rompamos las paredes que nos separan de sala en sala y así abrirnos paso. ¿Más? Situación: pasillo largo infestado de enemigos y nosotros con armas de corto alcance; nos deshacemos de un par de soldados y hacemos un boquete en una de las paredes para atrincherarnos en ésta e ir ganando terreno hasta eliminar a todos nuestros anfitriones. ¡Imagínense las posibilidades que brinda el Geo-Mod!
Esta implementación dentro del engine gráfico con el cual fue creado Red Faction está presente en casi el 50% del juego.

NEURONAS DIGITALES

Hay juegos que brillaron en su parte gráfica y en su historia, pero no lo hicieron en uno de los aspectos más importantes y por tal motivo quedaron en el olvido. Obviamente, estamos hablando de la inteligencia artificial. Por lo visto en su versión consolera, el juego incorporará una IA de avanzada. Nuestros enemigos atacarán, la mayoría de las veces, en grupos y coordinando sus movimientos; bien al estilo de los marines de Half-Life. Quienes sean más guapetones y se decidan a atacarnos solos, aprovecharán los algoritmos de la IA para saber el momento en que deben escapar para buscar ayuda o, si están malheridos, sabrán cubrirse detrás de objetos en resguardo de sus vidas. Los escucharemos implorar que no los matemos en el caso que los tengamos indefensos y en nuestras garras. ¡Hasta intentarán tomarnos por sorpresa! ¡Impresionante!

Red Faction estará listo a mediados de septiembre.

CON LICENCIA PARA CONDUCIR

Red Faction contará con varios vehículos para manejar. Tenemos móviles de tierra, aire y agua. Algunos de estos son ATV -cuadriciclos-, tanques, mini-submarinos y un caza Asir. En todos los casos, tenemos, dependiendo del vehículo que manejamos, un arma para hacer frente a nuestros oponentes, como puede ser torpedos de largo alcance o ametralladoras montadas sobre coches terrestres.

POR EL TENIENTE MARTIN VARSANO

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™

TOP SECRET - CLASSIFIED

MEDALLA DE HONOR: ESTABLECIDA POR UNA RESOLUCION COMUN DEL CONGRESO EL 12 DE JULIO DE 1862, ES CONCEDIDA EN NOMBRE DEL CONGRESO A LA PERSONA QUE, MIENTRAS QUE FUERA MIEMBRO DE LOS SERVICIOS ARMADOS, SE DISTINGUIERA ENTRE SUS PARES POR SU VALEROSIDAD E INTREPIDEZ ARRIESGANDO SU PROPIA VIDA MAS ALLA DEL CUMPLIMIENTO DEL DEBER, EN LAS ACCIONES CONTRA CUALQUIER ENEMIGO DE LOS ESTADOS UNIDOS.

No es poca cosa. Conseguir una de estas medallas significa cometer acciones intrépidas, arriesgando el pellejo sin importar las consecuencias, así sea para salvar un compañero caído en la batalla, o desmembrar un regimiento entero con una navaja Victorinox. Lo que se dice acciones de un verdadero valiente, o un completo desquiciado. Si están en cualquiera de estos dos grupos, al igual que nosotros, los invito a adentrarse en el maravilloso mundo de *Medal of Honor: Allied Assault*, un nuevo arcade en primera persona de Electronic Arts que promete sacudir nuestra modorra invernal como si hubiera explotado una granada en el living de nuestro hogar...

MISION 1: Conocer la historia

Esto lo debo haber repetido cientos de veces (sepan perdonar, son achaques de la edad), pero en muchas ocasiones estar tan metido en este apasionante mundo -el de los videojuegos- no significa estar al tanto de todo lo que acontece en el globo. Y buena parte de la razón por la cual a veces no estamos enterados de todo es que las compañías suelen guardar algunos proyectos como si fueran secretos de Estado, celosamente guardados por sus integrantes para luego sorprendernos con títulos que realmente no esperábamos. Este es el caso de Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA), la sorpresa de Electronic Arts en la última exposición E3 (o Electronic Entertainment Expo).

Ustedes ya conocen algo de la historia de cómo nos topamos con semejante maravilla -si no hicieron los deberes, chequeen el número 44 de XTREME PC, en el informe especial de la expo-, pero lo que seguramente no saben es el argumento detrás de uno de los juegos más galardonados de E3. La historia es la siguiente:

En MOHAA vamos a vestir las ropas del Teniente Mike Powell, miembro del aclamado Batallón 1st Ranger. Luego de nuestro reclutamiento por parte del OSS -el Servicio Secreto-, deberemos batallar a través de 20 intrigantes niveles, basados en campañas militares históricas de la Segunda Guerra Mundial.

Las semillas de este infame y cruento conflicto han sido sem-

LA COLOCACION DE LOS EXPLOSIVOS HA PERMITIDO QUE EL BUNKER ALEMAN VUELE POR LOS AIRES, PARA LA ALEGRIA DE NUESTROS SUPERIORES.

EL ENGINE DE QUAKE III HA PERMITIDO A LOS DESARROLLADORES PONER MUCHO ENFASIS EN LOS DETALLES, ESPECIALMENTE EN LAS VESTIMENTAS Y ASPECTO DE LOS SOLDADOS.

bradas en la primera *Gran Guerra*: Los tratados firmados al final de la misma no dejaron satisfechos ni a los ganadores ni a los perdedores. Los cambios sociales, económicos y políticos de los siguientes 21 años fueron alimentando estas semillas, hasta que germinaron en Polonia. Luego de dos décadas de la "Guerra para poner un final a todas las guerras", el dictador alemán Adolf Hitler comienza a girar los mecanismos de una batalla que tomaría las vidas de más de 50 millones de personas.

Luego del ataque japonés a Pearl Harbor, los Estados Unidos no están en posición de seguir activamente la guerra en Europa. Su ejército está debilitado como para asumir semejante tarea, no existen fuerzas americanas en Europa y los transportes necesarios para movilizar una invasión masiva son inexistentes.

A pesar de estos problemas, Churchill se encuentra con Roosevelt en Washington, donde acuerdan una estrategia para derrotar a los alemanes cueste lo que cueste.

Los líderes de mundo libre saben que las tropas aliadas tendrán que enfrentar la amenaza alemana rápido y decisivamente. Desde Pearl Harbor hasta el Día D, la determinación americana nunca cedió, pero los eventos pusieron en claro que la cosa no iba a ser sencilla.

En particular, el desastroso ataque británico al puerto francés de Dieppe (Agosto, 1942) fue la muestra de que sólo era posible pisar sobre tierra firme en el continente europeo si se contaba con una fuerza de ataque masiva y coordinada. 6.000 soldados muertos demostraron que no se podían hacer las cosas a medias.

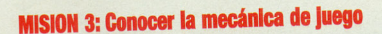
A partir de ese momento, la cantidad más grande de tropas y material que alguna vez se haya reunido fue coordinada para

asentarse en Inglaterra.

MISION 2: Conocer a los desarrolladores

La empresa Dreamworks -comandada por la hábil mano de Steven Spielberg-, nos trajo dos alegrías a los usuarios de PlayStation de la mano de los precursores de este Allied Assault: Estamos hablando de Medal of Honor y Medal of Honor Underground. Los dos títulos fueron muy aclamados por la crítica y por el público, y los "peceros" nos babeábamos con la idea de ver un proyecto similar en la PC, con algún engine poderoso.

Electronic Arts -que publicó los dos arcades de Dreamworks para la consola de Sony- siempre atenta a las necesidades de la masa, contrató a una empresa de Oklahoma, llamada 2015, para que realizaran una pequeña demostración de un proyecto llamado Allied Assault, que iba a estar bajo el ala del brillante engine de id Software: Quake III. Los muchachos de 2015 -que no tenían demasiada chapa, salvo el haber realizado una expansión para otro FPS: SiN, llamada "Wages of SiN", se internaron dos semanas para concretar ese demo, que aunque era bastante precario, mostraba con gran detalle el prototipo de un nivel ambientado en una ciudad francesa devastada, habitada por un puñado de soldados nazis. Esa demostración fue suficiente para que EA confiara el desarrollo a 2015, y el proyecto Allied Assault cobró forma. Todo esto mientras nosotros inocentemente ibamos todas las tardes a la iglesia a pedir el milagro que se estaba realizando a nuestras espaldas...

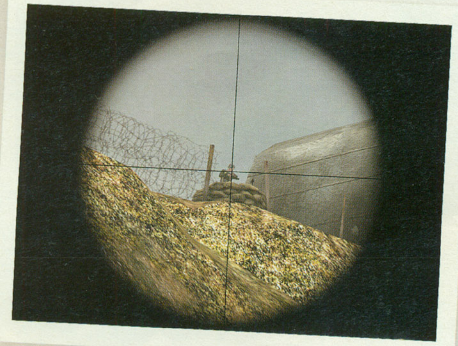


MISION 3: Conocer la mecánica de juego

Luego de la avasallante presentación en la expo -nota: me

AL IGUAL QUE EN LA PELICULA RESCATANDO AL SOLDADO RYAN, LOS MOMENTOS PREVIOS AL DESEMBARCO EN ALLIED ASSAULT SON REALMENTE ESCALOFRIANTES.

acuerdo que mientras salíamos del mini teatro en donde se hacía la demostración, un periodista americano me preguntó si valía la pena hacer la cola y esperar más de media hora para ver Allied Assault. Yo le dije que sí, y sinceramente creo que fue mi buena acción del día...-, en donde la gente de 2015 mostró el archifamoso y nefasto desembarco en Omaha Beach, más un nivel conocido como *Sniper Town* -ambas cosas se pueden ver en el video que colocamos el los XCDs del mes pasado- salimos con Fernando como alienados, prometiéndonos averiguar más cosas acerca de este arcade ni bien tuviéramos algo de tiempo.



Obviamente, comenzamos a enviar mails a los desarrolladores, y nuestra paciente insistencia cobró sus frutos: Pudimos conseguir el arte que ilustra este número, además de unas fotos que seguramente habrán ensuciado con saliva y que están junto a estas líneas. Pero queríamos saber más acerca de la mecánica del juego, así que estuvimos haciendo algunas preguntas, y pudimos averiguar que el juego contará con más de 20 niveles en donde nos toparemos con enemigos de lo más variados, incluyendo oficiales de la Gestapo (los más complicados del juego), Wehrmatch Snipers -en el segundo nivel de la E3 tenían un papel preponderante- y las tropas Kradschützen, con sus sucias pero efectivas motocicletas.

También pudimos averiguar que el equipo de producción realizó una extensa investigación para poder realizar los

SNIPERTOWN: ESTE FUE SIN LUGAR A DUDAS UNO DE LOS NIVELES QUE MAS NOS IMPACTO EN LA EXPO, ESPECIALMENTE POR SU AMBIENTACION

PARA QUE TODO SEA LO MAS REAL POSIBLE, LOS PROGRAMADORES SE HICIERON CON UNA EXTENSISIMA BIBLIOGRAFIA DE LA EPOCA.

niveles acordes a los eventos acontecidos durante la Segunda Guerra Mundial. Para este fin la gente de 2015 se hizo de una impresionante biblioteca de libros de la época, películas y fotos, para capturar ese "feeling" similar a lo que se vio en películas como *Rescatando al Soldado Ryan*. En algunas ocasiones fue todo un desafío, ya que según las palabras de los programadores "los niveles abiertos son realmente complicados, especialmente porque tienen que tener el mismo nivel de diversión y adrenalina que una balacera dentro de un búnker, por ejemplo".

Obviamente, todo esto no hubiera sido posible sin la colaboración del Capitán Dale Dye, un militar retirado que ahora se dedica a supervisar y colaborar en este tipo de proyectos (para más información del Capitán Dale Dye, chequear el cuadro de más abajo).

BIEN ASESORADOS

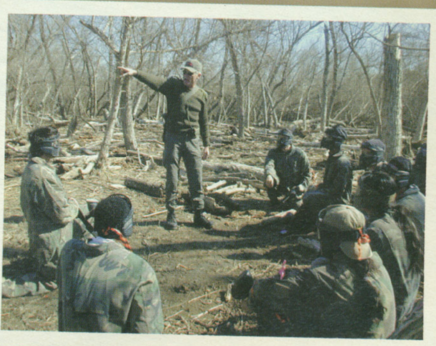
Para serles sinceros, una de las cosas que más nos sorprendió en la demostración de MOHAA fue sin lugar a dudas la ambientación, junto con un increíble sonido, muy parecido al que se puede apreciar en la realización del Sr. Spielberg *Saving Private Ryan*. De entrada pensamos que él estaba detrás de Allied Assault. Pero no, estábamos equivocados. Aunque no tanto, ya que quien sí está detrás del proyecto es el Capitán Dale Dye.

La cosa es sencilla: Para poder presentar una ambientación realista y honesta de la Segunda Guerra Mundial, Electronic Arts contrató a este ex militar para que les diera una mano con el juego. El Capitán Dye hizo otro tanto con *Saving Private Ryan*, y el equipo quería asegurarse de que todas las facetas de MOHAA, incluyendo las misiones, armas y movimientos enemigos representaran de una manera fiel el realismo de la Segunda Guerra Mundial.

Este militar retirado es, sin lugar a dudas, el consultor militar más convocado por la industria cinematográfica, y se lo conoce por sus contribuciones a filmes como *La Delgada Línea Roja*, *Pelotón*, *Nacido el 4 de Julio* y el largometraje de Spielberg anteriormente mencionado.

Y credenciales a Dye no le faltan: Luchó en Vietnam en 1965 y nuevamente desde 1967 a 1970, sobreviviendo en más de 31 operaciones de combate y recibiendo numerosas condecoraciones, incluyendo tres Corazones Púrpuras por heridas sufridas en combate. También fue enviado a Beirut en 1982.

Como pueden ver en las imágenes, el Capitán Dye está desarrollando codo a codo con los programadores MOHAA, dándoles algunas clases prácticas de combate, además de indicarles las poses y vestimentas correctas de la época. Esto, sumado a la inmensa cantidad de bibliografía que la compañía posee, nos hace creer que Allied Assault va a ser mucho más que un arcade en tercera persona.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Una de las preguntas más que obvias que se le ha hecho en infinidad de oportunidades a los productores de MOHAA es la comparación de este producto con el arcade en primera persona de Gray Matter, bajo la atenta mirada de id Software: Return to Castle Wolfenstein. Y la pregunta no es alocada; después de todo las similitudes saltan a la vista: alemanes como enemigos, localidades similares, etc.

Según palabras de Vince Zampella, productor de 2015: "El juego original de Wolfenstein es algo que muchos aquí (en 2015) siempre recordamos. Estoy bastante ansioso por saber qué es lo que Gray Matter e id Software están haciendo con esta secuela, y por lo que se pudo ver en la exposición E3 está quedando fantástico. De todas formas, creo que el foco de los dos títulos es bien diferente. Nosotros buscamos un ritmo más pausado y algo más auténtico, mientras Wolfenstein parece seguir con esa onda fantasiosa que se veía en el juego original, y que nos va a divertir tanto."

Como pueden ver, son dos experiencias totalmente diferentes.

UNA POSTAL DE UNO DE LOS TANTOS PUEBLOS FRANCESES QUE VISITAREMOS EN EL JUEGO. OBVIAMENTE ESTARA DESTRUIDO...

Otro aspecto en el cual nos interesamos fue en las armas que tendrá Allied Assault ya que, según nos pudimos enterar, los programadores tienen mucho interés en que el juego sea lo más realista posible, sin sacrificar por esto la jugabilidad y diversión. Por lo que pudimos averiguar, nuestro héroe, el Teniente Mike Powell, va a tener la posibilidad de manejar un buen número de armas, incluyendo la ametralladora MP40, el Fusil Automático Browning (también conocido como BAR), la pistola Colt .45 y la ametralladora Thompson, aunque seguramente podremos robar alguna que otra Luger a un oficial alemán, para que tengan un poco de su propia medicina. Ni hablar de las granadas o los cocteles Molotov, que jugaron un papel especial durante los primeros títulos en la PlayStation. Se descarta que los oficiales enemigos tengan habilidades similares que en sus pares de la consola de Sony, en donde no vacilaban en devolvernos la granada que habíamos tirado, o hasta se animaban a pegarle una patadita para arrojarla a un lado del camino. Obviamente, esto no siempre resultaba, con lo cual se podían observar unas escenas realmente divertidas. Y si tanta ametralladora y granada no les es suficiente, se presume que existirá la posibilidad de utilizar alguna que otra tanqueta, o tal vez pegarnos una vuelta con algún jeep o vehículo anfibio. Todo esto no está con-

EL DESEMBARCO EN NORMANDIA NOS MOSTRARA, SEGUN LO QUE PUDIMOS VER EN LA EXPO 3, UNA INCREIBLE CANTIDAD DE SOLDADOS EN ACTIVIDAD.

firmado -se dice por ahí que en algunos vehículos sólo podremos sentarnos en el lado del acompañante del conductor, o disparando con la ametralladora que se encuentra en la parte de atrás-, pero no es descabellado pensar que se pueda incluir este tipo de opciones, especialmente porque los desarrolladores tienen intenciones de adicionar un modo multiplayer más que interesante, con equipos y capacidad para armar partidas en Internet. La sola idea de efectuar el desembarco en Normandía con nuestros amigos, mientras nos llueven municiones del otro equipo, me hace poner la piel de gallina...

MISION 5: Esperar en la trinchera hasta que el juego esté disponible

De todo nuestro informe, esto es sin dudas la tarea más difícil a realizar: esperar hasta que el juego esté listo, para fines de este año. Como consuelo, y si quieren ir adentrándose en este apasionante mundo -el de la Segunda Guerra Mundial- pueden ir alquilándose alguna de las películas que mencionamos en la nota, o armar una partida multiplayer en el impecable mod para Half-Life del cual hablamos en el número anterior: Day of Defeat. Todo esto puede servir para aplacar los nervios, mientras esperamos el momento en el cual tengamos que ingresar a ese pueblito alemán infestado de alemanes, que esperan hacernos morder el polvo.... Como consuelo, podemos pensar que, pase lo que pase, siempre nos va a ir mejor que a Tom Hanks en *Rescatando al Soldado Ryan*... ¡oops! ¡no me digan que les arruiné el final de la película!

EN EL DÍA DEL NIÑO

ELEGI TU VEHICULO

Y DECILE A TU PAPA QUE LA NAFTA CORRE POR NUESTRA CUENTA

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%

CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%

EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área especifica.

79% al 70%

MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%

BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%

REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%

MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

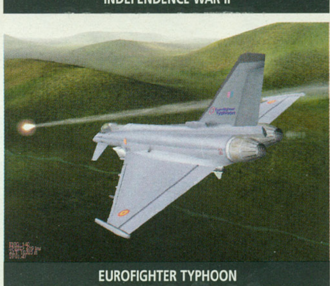
39% al 0%

MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ANACHRONOX

INDEPENDENCE WAR II



EUROFIGHTER TYPHOON

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

STARTOPIA	90%
OPERATION FLASHPOINT	94%

PREMIO XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mucky Foot / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 300 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 jugadores vía LAN o Internet (GameSpy)

PREMIO X XTREME

PROMEDIO 90%

STARTOPIA

LA HISTORIA DE UN RTS QUE QUERÍA SER SIMULADOR

Por César *Erectus* Isola Isart

En el lejano amanecer, el *pitecantropus erectus* se acerca a la losa negra del Monolito, atraído por la curiosidad. El Monolito vibra y de su interior brota una dona bañada en azúcar impalpable. El peludo muchacho le da un tímido mordisco, y con el sabor dulce llega la comprensión del universo que lo rodea. Gruñe de placer, y con un grito revolea la dona, que gira hacia lo alto, gira... y ya no es una dona, sino una gigantesca estación espacial donde viven millones de seres...

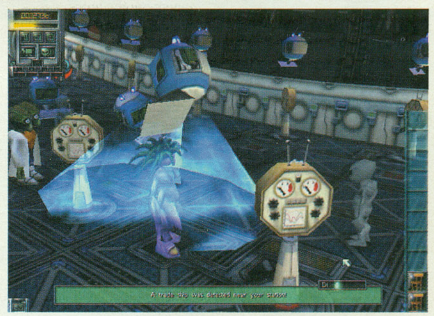
¿A qué se parece eso, eh?

¡Se nos dio! ¡Mucky Foot escuchó nuestras plegarias! Al fin podemos jugar un nuevo estilo de estrategia en tiempo real en nuestras computadoras. Un juego plagado de nuevos y viejos conceptos, algunos repetidos hasta el cansancio y otros ya olvidados. Rescatando lo mejor de todo tipo de clásicos, sean del género o no... Startopia es una maravilla técnica, llena de diversión y originalidad.

De género en género

Al empezar a jugar este título, y más tarde cuando lo terminamos, surge una misma pregunta: ¿Startopia es verdaderamente un RTS o es una especie de simulación? Según Mucky Foot, es un simulador de estaciones espaciales... Pero si tuviéramos que elegir una de las dos como respuesta estaríamos en problemas, simplemente porque es ambas cosas.

El juego se desarrolla bajo la premisa típica de un juego de estrategia en tiempo real, o sea, hacer una base, acompañarla con unidades e ir avanzando a lo largo del mapa, pero al mismo tiempo se va del tema pues no podemos marcar caminos para que nuestros reclutas sigan, tan solo les podemos señalar un punto o enemigo específico, y en su voluntad está el obedecer rápido e ir corriendo, o simplemente ignorarnos porque están lejos y no tienen ganas de caminar porque les saca ampollas...



Al mismo tiempo es una simulación, porque para hacer todo esto y cumplir con nuestros objetivos de nada nos sirve una base fantasma, por lo que primero debemos atraer gente construyendo edificios que brinden algún servicio, como el caso de un hospital y, a su vez, para retenerlos debemos asegurarnos que estén contentos y bien alimentados... y es en ese preciso momento en que nos damos cuenta que estamos administrando una mini-ciudad.

De Startopia no podemos decir que es uno ni lo otro como normalmente pasa cuando se quiere hacer este tipo de amalgama, sino que -por suerte- podemos afirmar que es ambos géneros al mismo tiempo, con lo que dejará más que conforme a quien le guste uno de los dos, y además aseguramos que deleitará a todo aquél que siga tanto la estrategia como la simulación por igual.

Formá tu aldea

Dejemos de lado momentáneamente el tema de la historia y centrémonos de lleno en el desarrollo del juego, que es el plato fuerte del título.

Al comenzar las misiones, lo primero que debemos hacer es "desembalar" con un doble click los robots que se encargarán principalmente de la construcción y mantenimiento de

los edificios, para poder ir armando poco a poco nuestra -inicialmente- precaria base. Los edificios principales son una planta de energía, un lugar de descanso para nuestros visitantes y residentes, comida, aseo y, por supuesto, un puerto espacial, que servirá de traslado para los alienígenas. Uno de los puntos más interesantes de todo esto, es que nosotros fijaremos el precio para el uso de cada una de las cosas que instalamos en un determinado edificio. Por ejemplo, si tenemos demasiados visitantes, y vamos viendo cómo poco a poco nuestra base se va volviendo un caos, podemos aumentar el precio de entrada a través del puerto, y así reducir la cantidad de alienígenas corriendo de aquí para allá y quejándose de que nuestras instalaciones no son lo suficientemente buenas para ellos... O simplemente aumentar el precio de los alimentos. Por supuesto, no tardarán en quejarse, momento en el cual nuestra popularidad bajará drásticamente...

¡QUÉ ALAS, MAMUSA! Sirena leal y de gran destreza, busca pareja.

Pertenecer, ¿tiene sus privilegios?

¿Y de qué sirve un líder si no es popular? Para embalsamarlo, guardarlo en el ático y venderlo como antigüedad si algún día se pone de moda lo que decía, pues si nuestros visitantes no nos quieren, o creen que nuestras instalaciones sufren de algún vacío, no podremos reclutar a nadie. Veamos entonces un poco el aspecto de las unidades...

Básicamente, los extraterrestres llegan, hacen uso de algún servicio específico, y luego se van. Hecho que no tiene que ser necesariamente así, dado que si están conformes con nosotros y el lugar que le ofrecemos, podemos contratarlos para que se queden en la estación y asignarles una tarea.

Hay nueve razas diferentes y cientos de seres en total, cada uno con sus características y puntos de bonificación en cuanto a dedicación, lealtad y destreza. Por supuesto, cuanto mejores, mayor el precio por sus servicios. Lógicamente, la cosa estaría incompleta si terminara ahí, por lo que además poseen muchos otros datos, como sus antecedentes criminales, planeta natal y gustos personales... más una barra que nos dirá cómo es su situación respecto a la salud, dinero, amor, etc... ¡Es tan variado este aspecto que incluso algunos vendrán a nosotros con motivos de redención! Pero no crean que termina ahí... De yapa, podemos otorgar a cada uno cinco grados diferentes de promociones. Por supuesto, y como en todo buen juego, cada acto tiene su precio y, en Startopia, nada es gratis.

Compra y venta de artículos nuevos y usados

Es cierto, en este título todo tiene un valor. Por eso es que no sólo podemos comprar un edificio, un robot, o suministros, sino que también podemos venderlo, incluso si ya lo hemos usado.

Para ello, sólo es necesario construir un puerto espacial capaz de transportar productos, o, en caso contrario, esperar que alguien con dicho edificio nos ofrezca algún trato, o bien se acerque una nave comercial.

En caso que no queramos gastar tanto dinero en compras, podemos desarrollar nuestra propia tecnología y con ello construir todo lo que necesitemos. ¡Y ojo! El hacer descubrimientos científicos no implica decir "bueno, quiero hacer el *upgrade* de tal edificio" y simplemente le hacemos un doble click, mientras vemos como una barra debajo del mismo se va completando y nos va diciendo cuándo se termina. En Startopia realmente desarrollamos cada proyecto, no lo *upgradeamos*...

El gato de cinco patas

Por si fuera poco, ustedes lo pueden ver en las fotos, gráficamente es excelente. El sonido no se queda atrás y la música, aunque algo chatarrosa, es de gran calidad. El control, mezcla de teclado y mouse, permite rotar el escenario y moverse por él con notable fluidez, una vez acostumbrados. Las unidades o personajes tienen una gran cantidad de detalle, acompañada de buenas animaciones cuando se mueven, trabajan, etc. Técnicamente, Startopia es una maravilla, cuyo único inconveniente radica en que necesitamos,

UN ALIEN COMO VOS O YO...

Uno de los aspectos más llamativos del juego, y que inevitablemente por su sentido del humor es imposible obviar, es la originalidad que desborda cada alien. ¡Pero cuidado! No es en sus diseños, sino en sus características personales, y más exactamente en sus hobbies, algunos simples, como hacer bromas o salir con amigos, y otros más interesantes como jugar y programar videojuegos, cazar o dispararle a cometas y estrellas fugaces, o simplemente practicar bonsai.
Aquí hemos hecho una selección de los cinco más destacados a nuestro criterio para que todos puedan disfrutarlos: La política, geografía y leer la revista nacional de geomorfología; Esperar el próximo *Big Bang*; La danza y la cocina antigravitacional; Escuchar a la estrella de rock espacial Bruce Warpsteen... O simplemente ir a donde ningún alien ha llegado antes...

REFERENCIAS OBLIGADAS

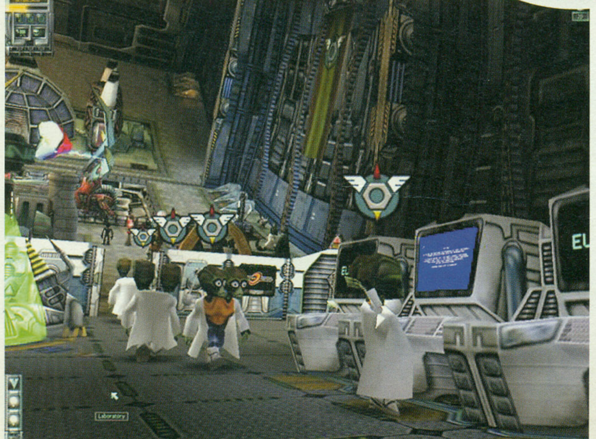
Como hemos visto, Startopia mezcló ingredientes de todo juego habido y por haber que se asemeje a lo que es estrategia y simulación. Por ejemplo, en algunas ocasiones debemos manipular el terreno, como en el viejo y querido Populous, incluso dependemos de nuestros "fieles". Debemos mantener a nuestra gente contenta, con establecimientos de todo tipo, como si se tratara de un parque de diversiones en Theme Park. O comprar lo que necesitamos hasta que llegue el momento de hacerlo nosotros mismos como en Capitalism. El desarrollo de un árbol tecnológico como en Master of Orion... Tener unidades para atacar y defender como en un Command & Conquer, y muchísimos ejemplos más.
Lo destacable en todo esto, es que he nombrado cinco juegos clásicos y de géneros diferentes como 4X, RTS, simulación comercial, política y "celestial". No obstante, lo importante de Startopia no es que los junte a todos en uno, sino el hecho de que lo hizo tan bien que nos encontramos ante un juego que, esperamos, marque una nueva etapa. ¡Como digno sucesor de los cinco nombrados!

para verlo con detalle, bastante memoria RAM. Pero no negamos que, en este caso en particular, bien usada está.

El modo multiplayer permite a otros tres jugadores sumarse a la partida y no le falta ningún detalle a la hora configurar opciones iniciales y las metas a conseguir.

A la hora de comentar los errores -o ausencias- principales que saltan al jugarlo, resaltamos dos muy importantes. La primera es la falta de una historia. No nos engañemos con el verso de que después del apocalipsis nuestra misión es unir nuevamente a todas las estaciones espaciales que servían de comercio y comunicaciones en el viejo imperio, porque no va. La historia brilla por su ausencia.

El segundo problema surge en las primeras misiones, una vez que dejamos el tutorial -inservible por lo básico-: en muchas ocasiones nos encontramos trabados sin saber cómo seguir o con edificios que compramos sin saber para qué sirven y qué no podemos construir. La intuición es necesaria en los juegos, por supuesto, pero tampoco hay que abusar, Mucky...



El comienzo de una nueva era

En definitiva, Startopia mezcla en forma magistral conceptos de simulación y estrategia, dándole una altísima jugabilidad final. Es como jugar a ser Cane intentando ser reelectos como alcalde en Nueva Sim City.

Ojalá este título marque un antes y un después. Por supuesto, sería tonto pedir que todos los RTS fueran así, pero sin duda es un cambio que muchos veníamos pidiendo.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: : Una excelente mezcla entre estrategia y simulación.
LO QUE SI: Jugabilidad, originalidad y calidad técnica. Lo completo de cada uno de los aspectos. Las características de cada alien.
LO QUE NO: Le falta una historia más fuerte y mejor hilvanada. Cuesta empezar.

90%
CLASICO

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ION Storm / Eidos Interactive
INTERNET: www.anachronox.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 195 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora de video de 12 MB, placa de sonido, Windows 95B/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

ANACHRONOX

EL VENENO DE OTRO TIEMPO

Por Durgan A. Nallar

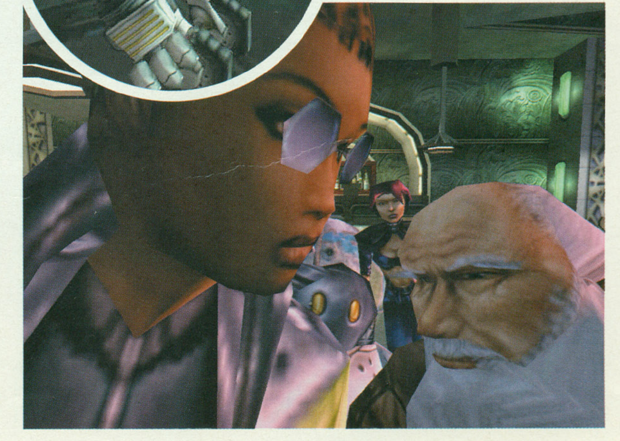
ION Storm, liderada por el otrora célebre diseñador de id Software, John Romero, y por uno de los más notables diseñadores y actual vicepresidente de la empresa, Tom Hall, un loco de pelo larguísimo que también tuvo que ver con clásicos como Doom, presumía de cuatro proyectos al momento de formarse: Dominion, Daikatana, Deus Ex y Anachronox. Los dos primeros resultaron un auténtico desastre. Pero Deus Ex, responsabilidad del tercer miembro célebre de ION Storm, Warren Spector, obtuvo nuestro *Premio Xtreme* al mejor juego del año pasado, poniendo el tablero 2 a 1. Faltaba ver qué ocurriría con la demorada aparición en público de Anachronox.

Este RPG puede ser el golpe de muerte para la compañía, o por el contrario contribuir a limpiar un poco la cara llena de tomatazos de ION Storm. Luego de cuatro años de desarrollo, el momento ha llegado.

Como ven, el puntaje -según mi opinión- marca el segundo éxito de la empresa. En estos días, la sede central de ION Storm, un lujoso edificio excesivamente vidriado de Dallas, se quedó sin el equipo de Warren Spector. Ahora más respetado que nunca, Spector habló con Eidos Interactive, dueña de ION Storm, y le solicitó mudar el estudio completo a unas nuevas oficinas en Austin, Texas, aduciendo que con John Romero no hay puntos de contacto. Los muchachos ya están establecidos en un lugar menos pomposo pero más familiar, abocados a la construcción de Deus Ex 2. Allí mismo llegó un nuevo equipo liderado por otro grosso diseñador, Randy Smith, gente proveniente del desaparecido Looking Glass Studios, con la misión de desarrollar Thief III. Supongo que ambos grupos se van a llevar muy bien.

¿Cómo deja esto a ION Storm Dallas? Decían que si Anachronox resulta un fracaso, Hall, Romero y la sexy Stevie Case abandonarían los despojos de ION Storm para formar una nueva empresa.

Les conté todo esto para que comprendan lo delicado de la situación. Si Anachronox falla, muchas personas sen-



tirán las consecuencias en los huesos. Ahora, al revisar el juego y ver que la espera valió la pena, sólo resta averiguar cuál será la respuesta del público.

Gravedad cero

Anachronox -que significa literalmente "veneno de un tiempo precedente"- es un juego de rol hecho con una versión mejorada del engine del viejo Quake II. No Quake III Arena, ni Team Arena; el viejo, repito, Quake II. ¿Por qué ponen esa cara? Les aseguro que el equipo de Tom Hall hizo un milagro con el engine. Anachronox se ve simplemente espectacular, tanto que a veces podría confundirse con la tercera versión del engine. Por supuesto, es un motor mejorado, al que se le agregaron efectos de partículas, luz dinámica y soporte para colores de 32 bits, que utiliza maravillosamente. Donde uno puede sospechar la presencia del viejo engine es en la mezquina cantidad de polígonos que conforman a los personajes, aunque en realidad esto carece de importancia porque el trabajo de skins es magnífico. También ayuda que luzcan animación facial. Si hay algo que tiene Anachronox, es *estilo*. Le sobra personalidad.

El juego tiene algunos problemas con placas que no soportan OpenGL en forma nativa, como el caso de las Voodoo 2. De todas maneras, en el site oficial hay parches para solucionar esto. Yo lo jugué con una GeForce2 MX en la resolución óptima recomendada (1280x960), en 32 bits, con un Pentium II 350MHz, 128 MB de RAM e instalación completa (1 Gb). Me andaba bárbaro, aunque las capturas de pantalla me salieron en 16 bits debido a la resolución utilizada, ¡así que las que ven aquí no le hacen total justicia a la verdadera belleza del diseño! Por supuesto, si no pueden correrlo en la resolución ideal, aténganse a las consecuencias: les parecerá estar ante un juego pasado de moda, con texturas pobres y no mucho para ofrecer. Es inevitable que el engine dé muestras de vejez al mostrarse en baja resolución.

Yendo más lejos de la gráfica, hay dos cosas que sobresalen: el diseño de niveles, rebosante de creatividad, y un manejo de cámaras sin precedentes. Este último le otorga al juego un aire cinematográfico, marcándolo a fuego. ¡Ojalá veamos más cosas así en el futuro! Con sólo apreciar la secuencia de intro, hecha completamente con el engine, como todas las animaciones restantes, golpearán el piso con la mandíbula. A menudo, cuando los personajes ingresan a un nuevo sector del juego o hacen cosas tan sencillas como tomarse un ascensor, la cámara desciende desde lo alto, girando, o sale por un costado, haciendo primeros planos, moviéndose de un lado a otro, siguiendo la acción con auténtica efectividad, aunque tenga que hacerlo al ras del suelo. Es impresionante. Tom Hall denomina a este sistema de scripting *Planet*.

Anachronox es un planetoide-ciudad, completamente artificial, y uno de sus sectores, llamado *The Bricks*, contiene múltiples gravedades, luminosas calles que suben en ángulos imposibles. Si uno mira hacia lo alto puede ver transeúntes caminando de cabeza, y si uno va hacia allí la cámara se colocará horizontal y todo el resto se volteará. La sensación es la de estar en un lugar en el que se sufriría inevitablemente de vértigo.

A esta altura, se estarán preguntando qué corno es...

...Anachronox

El futuro llegó y la Humanidad vive esparcida en distintos mundos y sistemas planetarios. Los viajes interestelares son posibles gracias al descubrimiento de las estaciones espa-

ciales bautizadas *Sender*. Estas estaciones, titánicas esferas erizadas de púas descomunales, han sido encontradas funcionando a pesar de contar con millones de años de antigüedad, y son el fruto de la ingeniería vial de una civilización ya desaparecida. Una nave, viajando por la corriente de una de esas púas, puede ser lanzada a distancias siderales, hacia otra estación Sender.

En el centro de la galaxia está ubicada Sender Station One, la estación central, y bajo su inmensa superficie flota Anachronox. Los primeros exploradores en alcanzar el planetoide metálico llegaron a la conclusión de que estuvo habitado quizás por la misma raza constructora del gigantesco sistema de transporte. Al parecer, sus millones de habitantes murieron luego de una prolongada cuarentena, al ser infectados por un virus sin cura. Ya no hay vestigios de la enfermedad, y de a poco Anachronox se pobló de los aventureros terrestres y extraterrestres marginados de la galaxia.

En este contexto da inicio la historia, cuando el detective Sylvester "Sly" Boots está siendo aporreado a causa de una deuda impaga. Es importante recalcar que el juego tienen muchos elementos de películas, libros y de la fantasía científica clásica. Está hecho un poco en broma, un poco en serio. No es hasta más de 30 horas de juego que uno puede determinar con exactitud a qué se enfrenta, y aún así, en las restantes 20 que me llevó terminar, siguen presentándose las sorpresas. Con Sly Boots, Anachronox toma muchos elementos de *Blade Runner*, como una especie de policial negro del futuro. Boots tiene una deuda que pagar, así que debe buscar trabajo. Esto lo lleva a conocer al segundo de los siete personajes que pueden integrar la partida de aventureros, el anciano Grumpos Matavastros. Juntos partirán en busca de una pieza de "Mystech", parte de las reliquias que dejaron los extraterrestres muertos por la plaga y que el viejo se interesa en estudiar, ya que dedicó toda su vida a la investigación de Anachronox. El Mystech está formado por un material desconocido, y forma parte de la mitología del planetoide. Unos lo coleccionan como piezas de arte, otros le atribuyen poderes ocultos. El Mystech es mucho más, pero de eso nos enteraremos pasada la mitad de la aventura.

El planetoide tiene varios sectores para explorar, desde The Bricks, hogar de Boots, hasta las profundidades donde pocos se atreven, pasando por zonas residenciales, burdeles y enormes depósitos de basura donde podemos encontrar animales salvajes y una comunidad de mutantes con un líder vidente. Pasar de una zona a otra del juego obliga a cargar datos en memoria, y esto a veces puede resultar un tanto pesado. Sin embargo, a veces uno se pregunta cómo lograron meter tremendos escenarios, grandes y repletos de detalles, con las limitaciones del Quake II engine.

La búsqueda de Boots y Grumpos los llevará fuera de Anachronox, hacia Sender Station One, acompañados del tercero de los personajes, el robot PAL-18 -una evidente cargada a R2-D2 o al clásico amiguito metálico- y desde allí hacia otro mundo, donde conocerán al cuarto de los personajes, la doctora Rho Bowman. Al siguiente personaje no quisiera revelarlo, porque su presencia es uno de los elementos más sorprendentes del juego, y donde se muestra que el ingenio de Tom Hall y su equipo apenas tiene límites. El sexto es una ex discípula de Boots, "Stiletto" Anyway, la típica ladrona enfundada en cuero y de carácter independiente. Aquí debo mencionar a un personaje extra, que está siempre con nosotros: se trata de Fatima, la secretaria de Boots. Fatima *vive* en el puntero que utilizamos para controlar el juego... es decir, se supone que el puntero, la flechita con la que apuntamos y hacemos clic, es un asistente personal de Boots, con la particularidad que conserva grabada la memoria de la verdadera Fatima, muerta en un accidente. ¡Buenísimo! Fatima, o ese reflejo de Fatima, sufre horrores con su nueva existencia y acusa silenciosamente a

Boots por haberla convertido en lo que es. La historia de Fatima como uno de los vértices del triángulo amoroso entre ella, Boots y Stiletto, así como la historia de los demás personajes, llegará a su clímax en algún momento del juego.

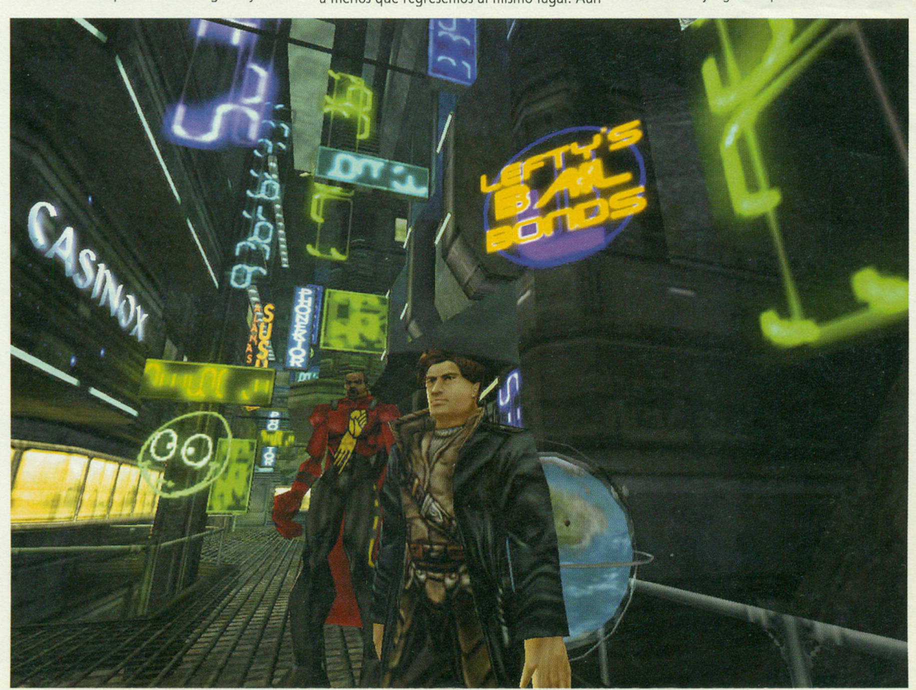
Fatima tiene la habilidad de proyectar una imagen estereoscópica de sí misma, de tamaño natural, para darnos instrucciones y avisar del peligro que detecta cuando se une a los sistemas informáticos de los mundos visitados. También ella será la encargada de recordarnos cuáles son los objetivos actuales del juego, incluyendo las abundantes misiones secundarias. En su otra función, como el puntero del juego, sirve para rotar la visión mientras nos movemos con las teclas. Al detenernos, aparece para que podamos interactuar sobre personajes y objetos. Es un sistema realmente muy cómodo y, hay que decirlo, admirable.

El último de los personajes es Paco "El Puño" Estrella... un superhéroe cuarentón, venido a menos tras la desaparición de Kraptón -observen el nombre-, un planeta regido por las bizarras leyes del cómic. Anachronox presenta seis mundos completamente distintos para recorrer a gusto y libertad, con el objetivo último de salvar nuestro universo de un nuevo *Big Bang*. La historia es excelente, a veces inteligentemente delirante, y está colmada de grandes ideas, humor y muy buenos momentos. ¡Ojalá Anachronox tenga el éxito que se merece, porque -al menos yo- me muero por una segunda parte!

Un juego de rol

Anachronox le debe mucho al sistema de combate típico de Final Fantasy (esta saga es un suceso brutal en la consola PlayStation, pero los jugadores de PC pudimos disfrutar de las conversiones de Final Fantasy VII y VIII). Esto significa que el combate es por turnos. Cada personaje y enemigo eligen qué hacer, luchar cuerpo a cuerpo o utilizar alguna clase de energía mágica para atacar o sanarse, y cuando el último integrante de uno de los bandos es vencido, se reparten puntos de experiencia y dinero. Una de las cosas más molestas de Final Fantasy es la aleatoriedad de los combates; por suerte, en Anachronox no son al azar, sino que ocurren en determinados momentos y por única vez, a menos que regresemos al mismo lugar. Aun así, a veces no se repiten. Sólo tres personajes pueden integrar el equipo -podemos cambiar entre uno y otro con sólo hacer TAB, o al final del juego entre varios equipos de tres con SHIFT TAB-, y como en Final Fantasy a veces necesariamente debemos llevar uno o más personajes específicos, porque están ligados al avance de la historia.

Se los puede equipar con nuevas armas -hay un inventario completo, un poco confuso, pero que tiene una opción que automáticamente configura a cada héroe con lo más apropiado- y una especie de magia derivada del Mystech. No hay "Guardianes" como en Final Fantasy, pero a cambio tendremos un modo de armar combinaciones de Mystech muy especial... que tampoco puedo revelar porque les estaría arruinando otra de las múltiples sorpresas del juego. Los efectos del Mystech parecen innumerables, y son diferentes para cada héroe. Los puntos negativos, podría decirse, del combate (siempre hay algo negativo), tienen que ver con la poca frecuencia de los encuentros, muy llamativa en las primeras 15 horas de juego, y sobre todo con lo fáciles que resultan en el modo normal -para revisar los juegos, el staff de la revista juega siempre en modo normal-



aunque en las etapas muy avanzadas los combates aparecen con frecuencia y mayor dificultad. Esto me lleva a declarar, queridos chichipíos, que *Anachronox tiene más de aventura gráfica que de juego de rol en el sentido tradicional.* Si son adoradores de la lucha, recomiendo jugarlo en el nivel difícil, donde los enemigos hacen más daño y nosotros menos, y sólo se puede grabar la partida en ciertos puntos del juego (de todas maneras, sólo en el modo fácil se puede grabar en cualquier lado).

El atractivo real de Anachronox está en investigar, buscar y hablar con los personajes que pueblan por decenas cada nivel. Y claro, en maravillarse continuamente con la creatividad puesta en los hermosos escenarios, el extraordinario manejo de cámara y el acompañamiento de una música fascinante, de ésa tan buena que uno sigue reproduciéndola -son archivos MP3- incluso cuando no está jugando.

Los personajes tienen habilidades especiales, que uno debe probar a través de pequeños juegos. Sly Boots, siendo detective, puede tomar fotografías de la escena de un crimen o de una colección de símbolos y luego canjearlas por dinero o información; también puede abrir una cerradura si atina a resolver la combinación antes de agotarse la cuenta regresiva. PAL-18 es capaz de hackear un sistema informático, resolviendo una especie de rompecabezas. Grumpos tiene el don de aturdir a alguien con su perorata hasta que diga lo que necesitamos saber. Stiletto arroja monedas con una puntería magnífica y El Puño sabe pegar unas trompadas capaces de romper todo. Me falta un personaje, ¿no?: ese personaje que no quiero revelar puede atraer algo, lejos del alcance normal. Cada habilidad tiene su propio juego, bastante divertido y para nada complicado.

Ya poco me queda por decir. Hablar de todas las virtudes de Anachronox sería muy extenso y nos arriesgaríamos a matar la alegría de sorprenderse jugándolo. Podría agregar que hay minijuegos durante la aventura, por ejemplo cuando Boots y Matavastros suben a una lancha y avanzan a toda velocidad entre cajas de explosivos, o cuando en *The Hive*, un mundo-plaga, Anachronox se convierte en una especie de arcade de naves en 3D. Incluso se puede jugar a los videojuegos tipo Galaxian, Pacman y otros que hay en los salones recreativos de los bares. No debería omitir que los mejores momentos son muchos, como cuando aparece Stiletto por primera vez -inolvidable- o debemos escapar de cierto lugar en unos escasos segundos. Y, principalmente, cuando en una secuencia automática, que recuerda un poco a *El Quinto Elemento*, vemos una persecución de coches aéreos por las avenidas verticales y túneles del monstruoso Anachronox.

Diálogos y cosas

Anachronox es una experiencia muy buena para los amantes de la ciencia ficción. Se puede hablar con cada personaje secundario, aunque por desgracia -mejor dicho, por una imposibilidad técnica- no hay voces para todos salvo los importantes. El diálogo aparece en multicoloridas ventanas, y en general nos servirán para aprender cosas sobre la vida en los distintos planetas y lugares y para averiguar dónde se encuentra algo o a quién dirigirse.

En The Bricks podremos encontrar a un extraterrestre que tiene terror de caminar hacia el vacío aparente: una calle que desciende en 90° y es la única vía posible hacia el otro sector. O a alguien que, si espera diez minutos más, el propio Anachronox lo dejará cerca de donde vive su novia (se supone que a ciertas horas enormes sectores de la ciudad se reubican automáticamente, con un propósito desconocido). En un momento estaremos ante una parodia de ewoks y stormtroopers. Dos de los soldados comentan ante una máquina humeante: "¿Cómo puede ser que esos pequeños bastardos hayan logrado vencer a nuestro AB-AB sólo con un tronco? ¡Apestamos!" En fin: veremos desde religiones basadas en el dinero hasta mundos donde todo parece haber regresado al siglo XX. Las idas y vueltas nos llevarán por los distintos planetas, a veces luchando, o robando algo, salvando a una niñita de ojos grandes o durmiendo en hoteles baratos; a veces mirando embobados un show de ilusionismo en el Distrito Rojo de Sender Station One o sólo hablando con un ser ballena en el astropuerto, pero siempre disfrutando de un diseño espectacular y riéndonos con Sly Boots y sus extravagantes compadres del futuro.

Bueno, ION Storm: 2 a 2.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un sabroso manjar para los aventureros fanáticos de la ciencia ficción.
LO QUE SÍ: Ambientación espléndida. Niveles asombrosos. Gráficos, voces y música espectaculares. Está a medio camino entre un filme como *Blade Runner* y un juego de rol de la serie Final Fantasy. A algunos les recordará a Omikron. Es un RPG rebosante de ideas, con muchísimo humor y referencias a los clásicos de la ciencia ficción. El manejo de cámaras, sin precedentes, es una maravilla; sólo por ello, Anachronox es imperdible.
LO QUE NO: Problemas gráficos en placas sin soporte OpenGL nativo. En baja resolución se nota la vejez del engine. Los combates son extremadamente fáciles incluso en el modo normal. Sólo hay voces en las secuencias importantes. La interface del inventario es poco informativa.

89%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D, 400 MB de espacio libre en el disco rigido, placa de sonido, DirectX v8.0.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

LA OSCURA DESILUCION

Por MaX FerZZoLa

Como ya se habrán percatado, a vuestro servidor, en muchos casos, le tocan todos los análisis de PC de juegos que ya salieron en el mundo de las consolas. Y, créanme, que no se me hace nada fácil. Para PlayStation, Alone in the Dark: The New Nightmare es un juego excelente. No demasiado innovador, eso sí. Pero que aprovecha a full las cualidades de la pequeña máquina de Sony en un mercado que ya no tiene mucho por exigir. La realidad del universo PC, es otra... variedad y cantidad es lo que sobra, y conversiones casi directas como ésta no tienen lugar en la colección del sibarita digital. Por más que sea la continuación de un clásico de la talla de Alone in the Dark.

Edward Carnby -con un look, como ya sabrán, muy de moda- se embarca en una aventura hacia Shadow Island para investigar la muerte de un amigo suyo. Aline Cedrac -antropóloga- lo acompaña para estudiar unas extrañas tablas encontradas en la isla. Juntos, quedan atrapados en la peor de las pesadillas, para ellos y para nosotros...

Programado en la oscuridad

Los gráficos fueron llevados a alta resolución, como en la versión de Dreamcast, y aunque no lucen del todo mal, nos dejan atascados en 640x480; eso no me cae muy simpático, ni a mí ni a nadie. Lo destacable, si se quiere, que gustó mucho en el mundo consolero, es el manejo de luces dinámicas. Pero en PC un manejo tal ya lo vimos en juegos como Nocturne, Blair Witch Proyect y varios más, así que... a otro con ese cuento. La "gran innovación" no significa lo que para los consoleros del mundo, que no habían visto nada parecido. Por otro lado, y muy a pesar nuestro, Alone in the Dark: The New Nightmare no hace nada para ser diferente a los títulos del género que pululan hoy por hoy, y no es mejor -ni demasiado diferente- a un Resident Evil. Algunos bugs imperdonables, uno en especial, muy molesto, cuando debemos usar el walkie talkie y sólo anda con la Hot Key que le corresponda, pero no si accedemos desde el inventario. Los monstruos son muy poco inspirados y, realmente, no creo que sea esto lo que Lovecraft haya deseado para sus esbirros diabólicos; es difícil que algo nos asuste. Un desgraciado título más del montón.

Lo bueno, visto por el lado amable, es que Alone in the Dark: The New Nightmare cuenta con dos aventuras completamente diferentes (o casi): la de Edward, más orientada a la acción, y la de Aline, más tirada por el lado de los puzzles y acertijos. ¿Qué quieren que les diga? Nosotros estamos tan decepcionados como ustedes, pero este Alone no es ni remotamente lo que esperábamos. De todas maneras, los fanas del género Survival o los seguidores de la saga deberían darle una oportunidad. Los demás, aprovechen que esta Xtreme está llena de otros buenos juegos que pueden comprar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un buen nombre totalmente desaprovechado.
LO QUE SI: Tiene dos aventuras diferentes, pero eso hace el pesar más largo.
LO QUE NO: Que por culpa de este título nos indispongamos ante una licencia de esas que todavía no podemos olvidar.

59%
REGULAR

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Image Design / Rage
INTERNET: www.rage.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 2X, 350MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 8MB, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta ocho jugadores vía IPX o TCP/IP

EUROFIGHTER TYPHOON

EL REGRESO DEL CAZA EUROPEO EN LA SEXTA GENERACIÓN DE SIMULADORES DE DID

Por Pablo Benveniste

Desde su debut en TFX y su participación estelar en EF2000, ya es la tercera vez que DID recurre al Eurofighter. En su momento fue junto a Ocean, pero ahora con Rage la apuesta poco tiene que ver con sus gloriosos antecesores.

Uno tras otro, los simuladores de vuelo futuristas de DID han mantenido un estilo desde hace ya diez años. F-29 Retaliator de 1991 y más tarde TFX, EF2000, F-22 ADF y Total Air War fueron evolucionando en realismo y gráficos, de forma tal que ninguno de estos productos se podía dejar de tener. Eurofighter Typhoon (EF Typhoon de acá en más) es diferente dado que denota estar más cerca de un arcade que de un simulador realista y sus gráficos no son precisamente su fuerte.

El conflicto de turno pone de nuevo a las fuerzas de la OTAN contra el poderío militar ruso que, esta vez, avanza sobre Europa y no descansará hasta arrasar los cuarteles generales de lo que se ha denominado la ICEFOR en Islandia. A partir de aquí se encuentra la gran diferencia respecto de sus antecesores. Lo que primero debemos hacer en EF Typhoon, es elegir a nuestro escuadrón entre pilotos de diferentes perfiles y especialidades. Nosotros no seremos uno más sino más bien todos ellos.

La acción comienza en el año 2015, escuchando música y jugando al pool en un salón de esparcimiento de la base. La tranquilidad se rompe cuando el noticiero local anticipa el conflicto armado con Rusia.

CONTROLES DE UTILERIA Las únicas pantallas e indicadores que funcionan son los desplegados en la visión del piloto.

Enseguida, se dispone la primera misión, momento en el que podemos intervenir modificando el recorrido y el armamento. Si entonces optamos por encarnar al piloto elegido, muy pronto nos hallaremos en la cabina de un Eurofighter listos para despegar. Tranquilamente podríamos quedarnos con algún otro piloto disfrutando de un refrigerio y retomar la misión en curso cuando se nos plazca pero ¿dónde estaría la gracia? Los reportes del noticiero se sucederán a lo largo de toda la campaña, relatando y dando contexto a lo que va pasando en el campo de batalla. En este sentido, los eventos son necesariamente lineales, sin embargo, no sucede lo mismo con las misiones donde existe algo más de dinamismo. Al mismo tiempo que alguno de los pilotos se encuentra en una salida de combate, nuevas misiones se planean y ejecutan paralelamente según lo que acontezca y dándonos el chance de cambiar al piloto de nuestro interés en el momento deseado. Claro que no siempre están todos los pilotos disponibles. Las circunstancias pueden hacer que alguno pierda la vida en acción o que sea capturado por el enemigo luego de una eyección, entre otras tantas posibilidades.

Las rutinas de entrenamiento de EF Typhoon son únicamente accesibles comenzando la campaña en tiempos de paz. Aunque son muy pocas, resultan más que suficientes dada la sencillez de la simulación.

A propósito de esto, es muy curioso que EF Typhoon sea descendiente de proyectos bastante serios como EF2000, F-22 ADF y

Total Air War. Para empezar, el modelo de vuelo permite una espectacular maniobrabilidad y libertades como aterrizar a velocidades supersónicas, frenando luego sin problemas. Los comandos están a tono con esto, automatizando tareas como el uso de contramedidas y pedales. En el recuerdo han quedado el reaprovisionamiento en vuelo y los sistemas electrónicos que ya existían en los simuladores anteriores.

Los modos multiplayer confirman toda sospecha acerca de la poca seriedad de EF Typhoon. Obviamente, no faltan los duelos deathmatch y las misiones cooperativas; sin embargo, esta vez se presentan nuevas y originales alternativas. Una de ellas son los duelos "Touch and Go", en los que se combate sólo con cañones sobre una base en la que se debe descender para recargar municiones con determinadas limitaciones. La otra sorpresa es el "Typhoon Racer", que nos desafía a una carrera en la que la velocidad varía según la altura y donde, por supuesto, vale todo. EF Typhoon soporta hasta ocho jugadores vía IPX o TCP/IP y tanto los duelos como la carrera se pueden jugar individualmente o por equipos.

Los gráficos no generan ningún revuelo, incluso están muy lejos del nivel de innovación al que DID nos había acostumbrado. El escenario es monótono y sencillo. Las nubes causan un buen impacto pero no son más que capas fijas. Un lindo detalle es la textura del agua, que tiene un atractivo efecto de movimiento. El avión que piloteamos posee las articulaciones y detalles mínimos. De sus texturas, en las que existe una rara combinación de insignias españolas e inglesas, sólo se rescatan los reflejos sobre la cabina. En el interior (totalmente realizado en 3D), no se puede apreciar el movimiento de los planos y hasta la consola principal se encuentra inerte. Sólo se puede utilizar la información desplegada en la visión del piloto, ya que el único rastro de vida en el habitáculo es el movimiento de los brazos, más allá del horizonte artificial y alguna que otra lucecita. Fuera de lo que son las misiones en sí, cabe destacar que los ámbitos donde se mueven los pilotos (esparcimiento, planeamiento, prisiones, etc.) están diseñados en 3D de forma respetable. No es el caso de las interfaces para mapas y selección de armamento que son demasiado humildes. Seguramente, lo mejor son los noticieros que, dentro de todo, se asemejan mucho a aquellos de la realidad.

Ya sea durante una misión o en las demás alternativas de la campaña, la música se encarga de ambientar los diferentes momentos de acuerdo a la situación. También valen la pena las voces de entre todos los efectos sonoros, que pasan casi desapercibidos.

Cuesta convencerme que EF Typhoon pertenece a lo que podríamos llamar la "saga TFX". Claro que hay un mercado para simuladores simples donde prevalece la acción inmediata, pero EF Typhoon supera hasta lo sencillo. Salvo por detalles puntuales en los gráficos, es evidentemente que su encanto radica en llevar a todo un escuadrón a la gloria en un contexto bélico muy bien ambientado. Los resultados son divertidos, pero no aptos para pilotos hambrientos de realismo.

FUE SIN QUERER QUERIENDO Derribar a un piloto aliado tiene graves consecuencias.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Pilotear el Eurofighter casi como en un arcade.

LO QUE SI: Estilo de campaña novedosa en el género. Los noticieros y la música son clave en la ambientación. Modos multiplayer originales.

LO QUE NO: Modelo de vuelo y sistemas extremadamente sencillos. Las interfaces. Gráficos simples. La cabina.

69%
BUENO

PROMEDIO **94%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bohemia Interactive / Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 2X, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 12 jugadores vía LAN e Internet

PREMIO XTREME

OPERATION FLASHPOINT

EL CAMBIO QUE MUCHOS ESTABAN ESPERANDO

Por Santiago Videla

Desde que tuvimos los primeros contactos con este singular proyecto pudimos ver que no estábamos ante más de lo mismo y, luego de recibir la primera versión de prueba, la intriga se convirtió en una ansiedad total aquí en la redacción.

Originalmente anunciado para el mes de mayo, no hace falta decir que este juego se hizo rogar más de la cuenta ya que, incluso luego de la aparición de la demo jugable, sus creadores decidieron posponer el lanzamiento para hacer algunos ajustes de último momento.

Por suerte para todos, la espera tuvo su recompensa; y qué recompensa... Verdaderamente, Operation: Flashpoint colmó todas nuestras expectativas a tal punto que entre los miembros de la editorial se ha desatado un furor que desde hace mucho no se veía.

En lo personal no puedo esperar para seguir tiroteándome con mis amigotes, pero antes les voy a contar todo lo que pueden esperar de este alucinante clásico.

De colimba a general

Corre la década de los ochenta, más precisamente es el año 1985, y en plena guerra fría una serie de incidentes cerca del territorio de la antigua Unión Soviética amenaza con convertirse en el inicio de la Tercera Guerra Mundial.

Sin el aparente apoyo de Moscú, tropas al mando de un general soviético rebelde inician una serie de ataques contra poblaciones civiles en tres diferentes islas, en las que casualmente la OTAN (de las que obviamente formamos parte) tiene asentadas parte de sus fuerzas.

Al verse en medio del despelote que se está armando entre soviéticos y las fuerzas rebeldes de las islas, la OTAN decide intervenir para tratar de frenar semejante descontrol antes de que la cosa pase a mayores.

En sí, Operation: Flashpoint reúne lo mejor de algunos de los juegos más exitosos de este género como ser Rainbow Six, SWAT 3 y Hidden & Dangerous, y con algunos agregados tomados de títulos de la onda de Battlezone 2, forma lo que hasta el momento es la simulación de combate a gran escala más realista que se haya hecho.

Como dije en la primera nota que apareció en el N° 41 de XPC, la gran mayoría de los integrantes del equipo de Bohemia Interactive fueron en su momento miembros de las fuerzas armadas de su país (Checoslovaquia), por lo que les aseguro que a nivel detalles este juego es mucho más meticuloso de lo que aparenta en un principio.

Desde que vimos las primeras versiones funcionando, hasta ahora, son muchos los cambios que se han introducido. Por algo salió dos meses más tarde de lo previsto, y a pesar de que todavía tiene un par de baches aquí y allá, el producto final sigue siendo de primera.

El hecho de estar destinado a ser una simulación, que además tiene un nivel de detalle que bien podría calificar como obsesivo, hace de Flashpoint un juego muy exigente, con un nivel de dificultad al que no muchos están acostumbrados. Incluso en su dificultad mínima ("Cadet"), el daño en los modelos tanto de aliados como enemigos se localiza por secciones y nadie, sin excepción, puede permanecer de pie luego de recibir algunos tiros bien colocados.

Como se podrán imaginar, un tiro en el bocho equivale a un pasaje de regreso a casa para tomar parte de una hermosa ceremonia antes de que nos metan al nicho, de modo que hacerse el loco no es saludable, en especial si tenemos en cuenta que durante las misiones (algunas de ellas realmente largas) únicamente podemos grabar el juego una sola vez.

Al margen de este único *savegame* con el que contamos en cada misión, hay ocasiones en las que cuando cumplimos un objetivo importante la posición desde la que tendremos que comenzar en caso de que nos bajen se actualiza automáticamente, dándonos un poco más de tranquilidad, pero igualmente no se confíen.

El tema del daño localizado no es un detalle meramente estético, sino que tiene una importante influencia en las habilidades de cada personaje. A pesar de que un par de tiros en otras partes del cuerpo que no sean en la cabeza no son letales, pueden afectarnos seriamente. Un ejemplo de esto es que al ser baleados en las piernas no podremos estar de pie y tendremos que avanzar arrastrándonos hasta que un médico (en el supuesto caso de que haya uno en el pelotón) nos cure.

En los brazos o las manos, la consecuencia de un balazo hace que apuntar se vuelva extremadamente difícil incluso con las armas más estables, de manera que si están buscando algo más del estilo de Soldier of Fortune, están leyendo la nota equivocada.

Tal y como sucedería en la realidad, pretender pegarle a algo mientras nos movemos es mucho más difícil de lo que otros juegos lo hacen parecer, lo que nos obliga a ponernos en posición antes de actuar y por supuesto a tener muchísimo cuidado de dónde nos metemos, porque si alguien nos ve primero es muy probable que terminemos acribillados antes de poder acomodarnos para tirar.

Partiendo de no ser otra cosa más que un simple soldado raso, a lo largo del juego vamos a ir subiendo de rango (como siempre), pero con la diferencia que tarde o temprano nos pondrán al mando de nuestro propio batallón, cambiando por completo la forma en la que deberemos actuar y dándonos acceso a una infinidad de opciones, que con el correr del tiempo nos irán enseñando a usar.

Por medio de una interface muy cómoda, precisa y simple, es posible asignar a cada miembro de nuestro grupo una enorme variedad de órdenes básicas y avanzadas con las que podemos montar todo tipo de estrategias o coordinar ataques.

Incluso hasta es posible indicarle a cualquiera de nuestros subordinados que manejen vehículos y nos lleven a donde necesitamos ir, en lugar de tener que hacerlo personalmente.

En un pelotón, cada uno de sus miembros cumple una función importante, por lo que es necesario estar muy despierto a la hora de dar órdenes, ya que a veces perder soldados importantes, como los que llevan armas antitanques, nos puede traer problemas graves.

Afortunadamente, en caso de que nos mandemos un moco, es posible revisar los fiambres que han quedado desparramados

por ahí y buscar aquello que nos esté haciendo falta.

Lejos de lo que pensábamos en un primer momento al ver las misiones independientes que tenían las versiones Beta, la campaña de Operation: Flashpoint para un solo jugador terminó teniendo cuatro protagonistas diferentes en lugar de uno. Cada uno de estos protagonistas pertenece a distintas unidades de las fuerzas armadas, que en este caso son: Infantería, división de tanques, operaciones especiales y fuerza aérea, y a medida que el juego va progresando tarde o temprano iremos pasando por los zapatos de cada uno de ellos, teniendo así la posibilidad de encarar la acción de diversas maneras.

A diferencia de muchos juegos similares en los que sólo hay una forma de cumplir con nuestras órdenes, la estructura de las misiones en Flashpoint es en muchas ocasiones brillante, ya que además de ser extremadamente abierta nos da mucho margen para improvisar y hacer las cosas como mejor nos parezcan. Ese precisamente es uno de los detalles que más enganchan de este juego.

Desafortunadamente, debido a que la campaña está centrada en personajes individuales y no en todo un grupo, como pasaba en Hidden & Dangerous y tantos otros, la opción para poder jugar en modo cooperativo sólo existe en algunas misiones independientes.

De cualquier modo, gracias al espectacular y muy simple editor que incluye Flashpoint, se pueden adaptar las misiones de la campaña para poder jugarlas en multiplayer (individualmente) y, si bien no vamos a tener la misma continuidad que cuando jugamos solos, algo es algo ¿no?

A pesar de que la campaña en sí está muy bien estructurada, la dificultad es bastante dispareja y tal vez con un poco más de tiempo se podría haber aprovechado la impresionante tecnología que usa el juego para lograr algo más pulido.

En contraste con el descontrol que por momentos se arma en las misiones en las que vamos a pie o de lo complicadas que resultan algunas de las incursiones con las fuerzas especiales (Black Ops), tenemos las misiones en las que usamos tanques o helicópteros, que salvo por dos excepciones cerca del final, en general son un paseo desde que empiezan hasta que terminan.

Por eso es que a pesar de tener un muy buen modo single player, mi opinión sigue siendo que el fuerte de Flashpoint son sus modos multiplayer, de los que les voy a hablar más adelante.

Por aire, mar y tierra

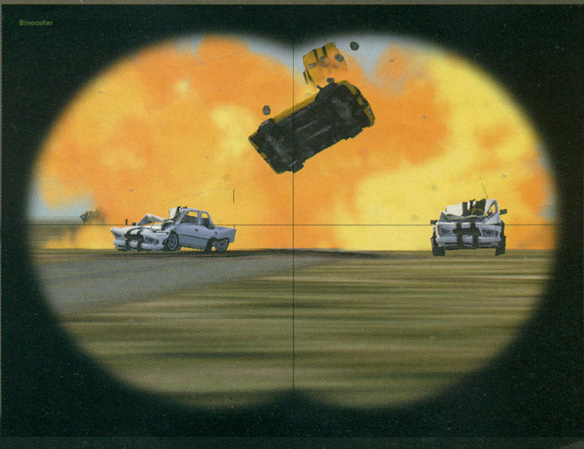
Sin duda alguna, el aporte más importante que Flashpoint hizo a este género es la incorporación de vehículos en grandes cantidades para crear un ambiente todavía más real en los tres gigantescos escenarios que hay. Los resultados de esto... sencillamente asombrosos, ya que la cantidad y variedad de unidades que cada bando tiene a su disposición agrega un importantísimo elemento táctico, que usado por jugadores con algo de experiencia puede llegar a dar lugar a enfrentamientos de una magnitud nunca antes vista, muy especialmente en los modos multiplayer.

Varios vehículos también nos ofrecen capacidad para transportar pelotones enteros de soldados, algo imprescindible cuando hay que cubrir grandes distancias en poco tiempo. La mayoría de los blindados puede incluso derribar obstáculos como algunas cercas o las paredes de una base e introducir rápidamente un equipo de asalto para que haga su trabajo de limpieza si es

que nadie les estropea la fiesta con un misil.

Por el lado de los helicópteros, cualquiera de sus ocupantes (piloto y artillero incluidos) puede saltar en paracaídas en cualquier momento, cosa que según probamos aquí resultó ser de lo más efectiva en ataques nocturnos... eso sí, mejor asegurarse de estar volando lo suficientemente alto como para que el paracaídas se abra, porque de lo contrario van a tener que llamar al regimiento de infantería con espátulas para que los despeguen del suelo.

Todos los vehículos que forman parte de este juego son réplicas de modelos reales, incluso sus características técnicas están basadas en las especificaciones originales de las verdaderas unidades (muchas de las cuales todavía siguen estando en servicio en la actualidad).



La capacidad y las características técnicas de estas unidades también están basadas en las originales, tanto es así que, en el caso de las más avanzadas, como ser tanques o helicópteros, son necesarios dos o tres tripulantes para hacer que funcionen bien.

Aunque durante la campaña en single player no se aprovecha al máximo toda la variedad de vehículos que hay (incluso algunos de ellos ni siquiera aparecen), en multiplayer la cosa cambia y mucho, sobre todo si se trata del modo Capture the Flag, en donde cada bando incluso hasta tendrá que aprender a reparar y darle mantenimiento a sus unidades si es que pretende seguir teniendo algo en qué movilizarse.

Con el toque de los que saben

Técnicamente hablando, Operation: Flashpoint es un juego sorprendente lo miren por donde lo miren, pero lo más asombroso de todo esto es que la tecnología que usa es propia y fue íntegramente desarrollada por la gente de Bohemia Interactive a lo largo de los cuatro años que duró este proyecto.

Si de detalles se trata, en la parte visuales hay más que suficiente para dejar pasmado a cualquier fanático del género, con algunos de los mejores gráficos que se hayan visto en un juego de este tipo.

Los modelos usados para los personajes fueron mejorados notablemente desde la primera versión y, al igual que todo aquí, tienen un aspecto muy real, especialmente en sus rostros, que hasta mueven la boca y de vez en cuando hacen gestitos.

Lo más impresionante de este apartado es la calidad con la que están hechas cada una de las unidades que se pueden usar. Como dije anteriormente, todas ellas son réplicas de modelos reales y el parecido en todos los casos es sorprendente, pero lo más alucinante del caso es que el nivel de detalle no sólo es elevado por fuera, sino que los interiores de cada vehículo también están modelados con una precisión que asombra.

Para esto, se usaron planos fotos, modelos a escala y en muchos casos vehículos reales a los que, gracias a su pasado en las fuerzas armadas, los chicos de Bohemia tuvieron

EL PRIMER MOD IMPORTANTE

Otra muy buena noticia es que el engine de Flashpoint parece ser ideal para los mods. De hecho, actualmente ya se está trabajando en uno que estará basado en la guerra de Vietnam, que casualmente se llamará *Operation: Vietnam* e incluirá toda una serie de nuevos escenarios, armas, texturas y vehículos... impresionante.

Este mod todavía está en etapas de producción y hasta ahora es el único que cuenta con la autorización de Bohemia Interactive, para modificar modelos, gráficos y todo eso. Acá tienen un par de imágenes de algunos de los modelos que se usarán en esta especie de expansión, entre los que tenemos nada menos que un C-130 Hércules y el clásico UH1 Hue. Si quieren más información al respecto, pueden encontrarla en *www.operation-flashpoint.net/vietnam*

acceso si ningún problema.

En el interior de los vehículos, hasta se puede ver cómo mucho de los indicadores funcionan realmente de acuerdo a lo que hacemos, como por ejemplo los velocímetros de las unidades terrestres o los horizontes artificiales de aviones y helicópteros.

De noche, los tableros de cada unidad se iluminan e incluso las luces de posición (externas) se pueden ver muy bien, dando una sensación de realismo pocas veces alcanzada.

Durante el transcurso de cada misión, el tiempo transcurre en tiempo real y para comprobarlo hasta tenemos un reloj que podemos ver en todo momento. Lo más grosso de esto es que los días y las noches también se suceden en tiempo real como habíamos adelantado en su momento y la transición entre amanecer, mediodía, atardecer y anochecer se hace con una prolijidad envidiable y a la hora que realmente sucede.

Como detalle adicional, aunque esto sólo va a ser realmente apreciado por los fanáticos más exigentes, cuando es de noche las estrellas que aparecen en el firmamento están mapeadas de la misma forma que en la realidad, como para que los más entendidos en el tema puedan guiarse con ellas en caso de no estar equipados con una brújula.

En cuanto a atmósfera, Flashpoint es algo realmente único y en este punto el audio ayuda muchísimo, en especial porque al tener muy poca música (que sólo aparece en muy contadas situaciones) en todo momento lo único que se escucha es el espectacular sonido ambiental, que crea una atmósfera de tensión para poner los pelos de punta.

¡De frenteee maaarch!

Si hay algo de lo que podría estar hablando por días, es de la increíble experiencia que es jugar a Operation: Flashpoint en cualquiera de sus modos multiplayer.

Si bien todos los modos que tenemos no son nada diferentes a lo tradicional (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag), el hecho de poder combatir entre una enorme cantidad de personas a través de Internet en los mismos gigantescos escenarios que podemos ver durante la campaña, usando inmensas cantidades de vehículos y todo el interminable alegror que esta maravilla tiene para ofrecer, *es algo que no tiene comparación...* se los aseguro.

De todos los modos, el que más horas de sueño nos ha quitado fue el Capture the Flag, ya que para hacer las cosas bien exige que cada equipo se organice tanto para atacar como para defender, y la variedad de posibilidades es infinita.

En estos modos cada participante puede elegir un rol diferente (piloto, soldado, fuerzas especiales, sniper, artillería y una parva más) entre más de 30 variantes con todo tipo de configuraciones de armamento, por lo que cada equipo puede armarse rápidamente la configuración que mejor se adapte a su estilo de juego.

Flashpoint también guarda toda la información personal de cada jugador, incluso del o de los clanes a los que pertenece y los reconoce automáticamente al conectarse.

Pero lo mejor de todo es que si se cansan de las misiones que vienen preparadas originalmente para este modo, con ayuda del genial editor que viene con el juego se pueden crear nuevas misiones o adaptar las que ya están (agregarles vehículos, modificar los objetivos y millones de cosas más) en cuestión de minutos.

Al margen de este mod, ya hay parvas de personas que están trabajando en cientos de agregados y mods caseros, al mejor estilo Counter Strike, y todo parece indicar que la vida útil de este juego será muy pero muy larga.

LO QUE SE VIENE

Recientemente, los muchachos de Bohemia nos informaron acerca de una serie de agregados oficiales que muy pronto estarán disponibles para que se los bajen en forma gratuita desde las páginas oficiales de Operation: Flashpoint, que son: **www.codemasters.com/flashpoint** o **www.flashpoint1985.com**.
Estos agregados por ahora serán tres y empezarán a salir a principios de agosto.
Esto es lo que cada uno de ellos va a incluir:

Agregado 1 (principios de agosto): Una nueva arma (escopeta de doble caño, para uso civil), un nuevo helicóptero de transporte para las fuerzas de la OTAN, un caza soviético SU-25, dos nuevas misiones oficiales para la campaña single player y cinco nuevas misiones oficiales para los modos multiplayer.

Agregado 2 (fines de agosto): Soporte para servidores dedicados, dos nuevas misiones oficiales para la campaña single player y cinco nuevas misiones oficiales para jugar en modo cooperativo, armas lanzagranadas para las fuerzas soviéticas y de la OTAN, nuevas opciones para el editor (destinadas a facilitar la creación de misiones multiplayer), un vehículo antiaéreo para las fuerzas de la OTAN (posiblemente un M163), más un nuevo helicóptero de combate (todavía no se dio a conocer el modelo).
Este agregado también incluirá algunas mejoras, para prevenir las truchadas y cheats, que nunca faltan.

Agregado 3 (mediados de septiembre): Dos nuevas misiones oficiales para la campaña single player, cinco nuevas misiones oficiales para los modos multiplayer y dos vehículos nuevos, que serán anunciados más adelante.

Hoy por hoy, ya hay bocha de páginas no oficiales de las que se pueden bajar nuevas misiones y cada vez están empezando a aparecer más y más cosas, así que aparentemente este juego pronto se convertirá en una verdadera manía en todo el mundo.

Sin importar en qué modo lo jueguen, Flashpoint demostró una estabilidad envidiable en todo momento, por lo que no van a tener demasiados problemas para configurarlo. El único requisito, como siempre pasa en estos casos, es una máquina bastante robusta, capaz de bancarse todo esto.

Misión cumplida

A pesar de ser de lo mejor, hubo un par de errores que tal vez con un poco más de tiempo se podrían haber evitado. El más importante que noté, afecta a la inteligencia artificial de los enemigos.

Si bien casi en todo momento el comportamiento de los enemigos es muy creíble y sus reacciones son bastante precisas y eficientes, en una de las últimas misiones pude comprobar que esta eficiencia no era del todo estable.

En la misión en cuestión, me ordenaron infiltrarme en la base del general soviético rebelde para afanarme unos documentos. Aal acercarme a dicho lugar, pude darme cuenta que si no le disparaba a nadie y me mantenía echado cuerpo a tierra, nadie notaba mi presencia.

Sin importar que en un momento hasta llegué a ponerme en la entrada de la casa del malo, infestada de soldados enemigos y custodiada por un APC, nadie se dio cuenta que yo estaba ahí y, al entrar, incluso un par de nardos que estaban montando guardia en el interior me pasaron caminando por encima.

Por qué sucede esto... realmente no lo sé, pero lo que les aseguro es que problemas de configuración no fueron, porque a dos de mis colegas (Moki y Marto) también les pasó lo mismo. Esto sólo me ocurrió en una sola misión, pero basta para ser un bajón importante en medio de semejante producción.

Otra cosa que no me terminó de convencer es la forma dispareja en la que está graduada la dificultad y que no se haya aprovechado todo lo que el juego tiene para ofrecer en el modo single player, ya que hay vehículos que en el editor aparecen y en la campaña brillan por su ausencia.

Por último, a pesar de que la mayoría de las secuencias intermedias hechas con el engine son buenas, en muchas de ellas los perso-najes actúan como robots y en algunos casos hacen giros de 180° con la cabeza al mejor estilo Lind Blair en *El Exorcista* y, si bien este error no afecta al juego en sí, es algo que queda desprolijo.

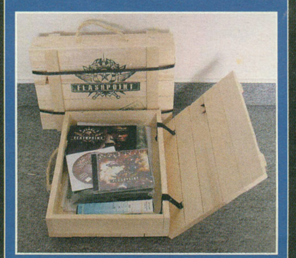
En definitiva, pese a estos detalles flojitos, Operation: Flashpoint es de lo mejor que me ha tocado ver en muchísimo tiempo y además ofrece una increíble variedad de posibilidades en cualquiera de sus modos.

Mientras todavía la gente de Sierra trata de hacer que en Team Fortress 2 los soldados muevan la boquita en forma sincronizada con las voces, Operation: Flashpoint demostró ser una producción impecable a la que no será nada fácil hacer competencia.

Si les gustan las simulaciones de este estilo y si son fanáticos de los juegos multiplayer por equipos, éste es un título que les va a dar más alegrías de las que se imaginan. Encima, si no entienden mucho de inglés, se pueden elegir subtítulos en castellano, por lo que no hay excusa para decirle que no, así que no lo piensen y corran a buscarlo a paso redoblado.

EDICION ESPECIAL

En Checoslovaquia se acaba de lanzar una edición especial de este juego que viene presentada en una caja de madera similar a las que se usan para transportar municiones, que sin duda les hará agua la boca a muchos fans. Todavía no se sabe si habrá alguna edición similar en el resto del mundo, pero todavía no perdemos las esperanzas.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La mejor simulación de combate a gran escala jamás hecha... y la más realista también.

LO QUE SI: La estructura de las misiones, los gráficos, los escenarios, el modelo de daño localizado en vehículos y soldados, jugarlo en multiplayer, la interface, el editor, el sonido.

LO QUE NO: La campaña en single player desaprovecha un poco los recursos que el juego tiene para ofrecer, la inteligencia artificial de los enemigos puede pasar de ser muy eficiente a errática por momentos, la dificultad está graduada en forma dispareja, sólo se puede jugar la campaña del lado de la OTAN.

94%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Particle Systems / Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 2X, 650MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía TCP/IP

INDEPENDENCE WAR 2
EDGE OF CHAOS

EN EL ESPACIO, EL ÚNICO GRITO QUE VAN A OÍR ES "¡QUIERO UN PATCH!"

Por Santiago Videla

Hace ya algún tiempo, la aparición del primer Independence War revolucionaba el género de los simuladores de combate espacial incorporando un montón de conceptos nuevos que lo convirtieron en un rotundo éxito casi inmediatamente. Después de una expansión oficial igualmente exitosa, había sobradas razones para que muchos de nosotros tuviéramos todas nuestras expectativas puestas en este nuevo proyecto.

Finalmente, el tan esperado Edge of Chaos (EOC) hizo su debut y, a pesar de que el producto final resultó ser de lo mejor, en lo personal me decepcionó bastante porque, una vez más, parece que para Infogrames es más importante cumplir los plazos de entrega a rajatabla en lugar de ser un poco más flexible y dar a quienes se ocupan de crear juegos de este nivel el tiempo suficiente como para refinarlos y dejarlos en condiciones de funcionar sin problemas.

Aunque EOC tiene más que lo necesario como para estar en la cima de su género, una infinidad de pequeños problemas (algunos no tan pequeños) y algunas desprolijidades, que bien podrían haberse corregido con un poco más de tiempo, le han impedido entrar en la categoría de clásico, pero bueno... ya les voy a ir contando por qué, así que sigamos.

El gran cambio

Este nuevo Independence War poco tiene que ver con su primera parte, ya que incluso su estilo es muy diferente en muchos aspectos. Lejos del viejo conflicto que enfrentaba a las colonias independientes con las fuerzas leales al régimen de la Tierra unida, ahora la acción toma un giro bastante diferente. Al poco tiempo de haber comenzado, estaremos nada menos que en el rol de un pirata espacial, cosa que no se da con mucha frecuencia.

Como principal novedad, en lugar de mantener la onda de los clásicos Wing Commander o los Freespace, como tenía el primer Independence War, la gente de Particle Systems prefirió cambiar el estilo del juego haciéndolo algo más parecido a títulos como los Privateer o, por qué no, al inolvidable Elite, entre otros.

Salvo por el hecho de que estamos en el mismo universo que en la primera parte, y las lógicas semejanzas con respecto al diseño de las naves, podría decir que lo único que EOC tiene en común con Independence War es que aquí uno de los protagonistas vuelve a ser el cibernético ex capitán -ahora consejero- Jefferson Clay, que no se sabe bien cómo se enganchó, pero, en fin... bienvenido a bordo.

Esta vez, en lugar de las tradicionales misiones que se suceden una tras otra (con leves variaciones como para decir que el juego no es tan lineal), tenemos total libertad

para movernos a nuestro antojo por uno de los más inmensos sistemas estelares que se hayan visto.

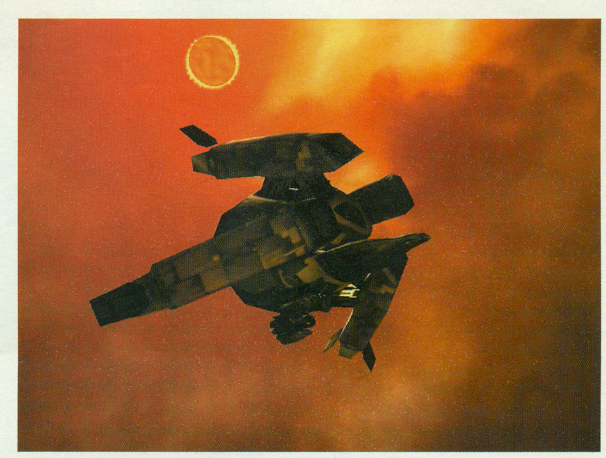
La trama por su lado viene bastante más complicada y larga que en la mayoría de sus competidores, ya que a pesar de tener una estructura principal, siempre somos nosotros quienes decidimos qué hacer o a dónde ir. La forma en la que se sucederán los eventos importantes dependerán de nuestras acciones.

Por momentos incluso hasta podemos entablar diálogos con otras naves o con el personal de ciertas instalaciones, a fin de conseguir información o arreglar alguna que otra transa, detalle que también estaba en la versión anterior pero no tan utilizado como aquí.

Al poco tiempo de estar jugando vamos a tener incluso la posibilidad de ser dueños de nuestra propia base, la que nos servirá como refugio cada vez que necesitemos reabastecernos o grabar, especialmente porque hay que tener en cuenta que la dinámica del juego es siempre constante y no hay pausa entre los distintos eventos que se suceden.

En nuestra base también podemos hacer transacciones con algunas de las facciones más importantes de la galaxia, a fin de conseguir nuevos accesorios o suministros para nuestras naves.

Nuestra principal fuente de ingresos en esta difícil profesión será cualquier cosa que podamos arrebatarle a las naves de carga que sorprendamos sin mucha custodia o medio desprevenidas y, en caso de que la mercadería

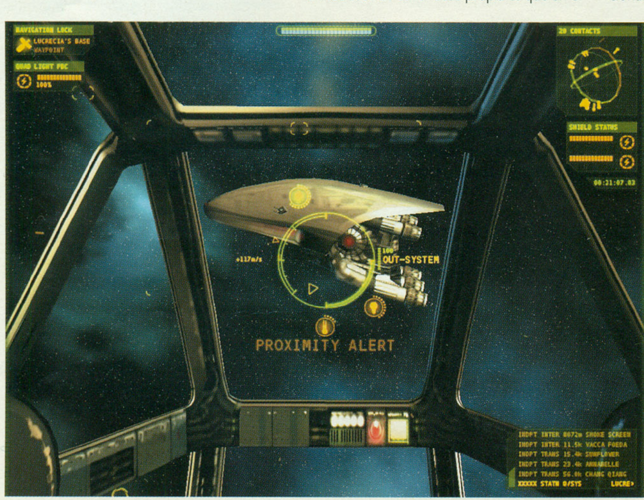


que recuperemos no nos sirva como material de intercambio, en nuestra base podremos reciclarla y obtener materia prima para fabricar productos propios.

Mediante un sistema de e-mails, cada facción nos hace sus ofertas y demandas. Casi siempre éste es el medio que usarán para ponerse en contacto con nosotros y ofrecernos información, advertirnos sobre cualquier peligro o incluso proponernos algunos laburitos que encajen con nuestras particulares habilidades.

Uno de los detalles más interesantes que ofrece esto de tener base propia es que en el hangar podemos modificar manualmente todo el equipo de nuestras naves, desde las armas hasta detalles como por ejemplo sus sensores, sistemas de propulsión, de defensa y muchas otras cositas más.

En varios aspectos, la interface de EOC es muy similar a la de su antecesor. Aquí seguimos teniendo los tan famosos pilotos automáticos que nos permitían ir de un lado al otro con total comodidad, entrar en formación con otras unidades o acoplarnos con estructuras o naves, pero ahora todo ha sido reestructurado de una forma mucho más funcional, diseñada principalmente para que aquellos que no están acostumbrados a usar cada función por su correspondiente atajo del teclado puedan acceder a ellas rápidamente y sin problemas.



Otro de los cambios importantes incluidos, es que ya no existe la opción para jugar con una física similar a lo que sería el comportamiento real de una nave en el espacio. En cambio, el sistema de vuelo ha sido adaptado para ser un poco más parecido a lo que normalmente vemos en el género, haciéndolo mucho más accesible.

Igualmente, quiero aclararles que, pese a esto, uno de los problemas que presenta EOC (además de los que voy a mencionarles sobre el final de la nota) es que su dificultad está graduada de una forma muy dispareja, resultando increíblemente frustrante al principio, para tornarse accesible y hasta por momentos fácil con el correr

del tiempo.

Recordemos que, a diferencia de cualquiera de sus otros compañeros de género, en esta segunda parte, al igual que en la primera, volvemos a estar al mando de naves de dimensiones más que considerables, que a pesar de las mejoras en el sistema de control, tienen la maniobrabilidad de un colectivo lleno, lo que hace que los combates sean más complicados.

Ahora también tenemos la posibilidad de jugar en modo multiplayer, cosa que sin ser demasiado novedosa puede llegar a enganchar un poco más a los fanáticos.

Para que se les caiga la baba

Visualmente hablando, EOC es una obra de arte y en muchos aspectos es de lo mejor que van a encontrar en el género. En esta segunda parte, los muchachos de Particle Systems nos han dado toda una cátedra sobre buen gusto, creando algunos de los más alucinantes entornos que se pueden encontrar en un simulador espacial.

Cada elemento que forma parte de este sensacional universo, ya sean estructuras, naves, e incluso planetas, está modelado cuidando hasta los más insignificantes detalles, dando como resultado una calidad envidiable que asombra desde un primer momento.

Incluso hasta en los sectores más remotos y diminutos del increíblemente detallado sistema estelar que tendremos como escenario, los detalles como el tráfico de naves de las diferentes facciones o algunas estaciones espaciales, en las que las naves en tránsito paran para reabastecerse, están siempre presentes sin importar que no sea necesario visitarlos para progresar.

Por supuesto, el despliegue de efectos especiales que acompaña todo tampoco se queda atrás. Precisamente aquí es en donde más se lucen las cualidades técnicas de este tremendo engine. Explosiones muy detalladas, toda clase de efectos de iluminación, nebulosas y todo lo que se les pueda cruzar por la mente está aquí. Lo mejor del caso es que para funcionar en todo su esplendor no requiere de máquinas tan zarpadas como en otros casos.

La interface para acceder a los comandos principales está representada de una forma excelente y sólo aparece en pantalla cada vez que hace falta, permitiéndonos ocultarla sin perder tiempo o distraernos.

En cuanto al tema audio, si bien hubo bastante reciclaje proveniente del juego anterior, tengo que reconocer que anteriormente la calidad en este aspecto era buenísima, de manera que ahora pueden esperarse lo mismo.

Un cierre a los cachetazos

Desafortunadamente, para muchos (en especial para mí, ya que éste es uno de mis géneros favoritos) si EOC no está por encima de sus competidores más sobresalientes no es por falta de méritos propios, ya que le sobran. La mayoría de los grandes problemas que aquejan a este juego se los debemos a los rígidos plazos con los que se manejan aquellos que sólo hablan en números. Es así como, lo que podría haber sido una impecable segunda parte, salió a la venta con un compendio de bugs (algunos de ellos bastante serios) como si nada hubiera pasado. Estas son las sorpresitas más importantes con las que me encontré durante este accidentado review.

No por nada tan, sólo a los pocos días de haber salido a la venta, apareció un patch como por arte de magia. Si tienen pensado jugarlo, les recomiendo que bajo ningún concepto traten de hacerlo sin instalar dicho patch, que obviamente incluimos en uno de los CD.

Si acaso les interesa saber qué es tan grave como para hacerles esta recomendación tan terminante... bueno, voy a empezar comentando que el principal problemita que tiene

EOC en su estado original es que, al parecer y según probamos en varias máquinas de la redacción, con similares resultados, es que no se puede terminar... SI, están leyendo bien.

Luego de haber jugado tan sólo por unas horas, me topé con una misión como cualquier otra, con la pequeña diferencia que ésta parecía no tener solución ni había una forma racional de salir con vida de ella, lo que por momentos me hizo pensar que la edad me estaba empezando a afectar... pero no. [N. del E.: Hmmm]

Luego de instalar el bendito patch, pude comprobar (para mi desgracia) que lo que estaba intentando hacer en un primer momento era lo correcto y que no podía seguir avanzando por culpa de un sucio bug. Cosa que se comprobó al intentar lo mismo en otras máquinas con diferentes configuraciones. Lo que más bronca me dio fue que pasar dicha misión era tan increíblemente fácil que hasta estuve a punto de revolearlo por la ventana.

Incluso con el primer patch instalado, de vez en cuando experimenté algunos problemas cuando en otras dos misiones más a lo largo del resto del juego, ciertos eventos importantes no se disparaban, dejándome a la deriva. Pero esto no fue tan grave, ya que luego de volver a intentar hacerlas para ver si yo estaba en un error, la trama siguió su curso normalmente.

Si se trata de otros inconvenientes menores, hasta llegó a sucederme (sólo una vez en todo lo que duró el juego... por suerte) que al supuestamente infalible piloto automático se le ocurrió hacerme salir de lo que aquí vendría a ser el hiperespacio, frente a un hermoso asteroide, con las consecuencias que ya se podrán imaginar.

Entre otras pequeñeces, hay misiones en que las descripciones de lo que tenemos que hacer son poco claras, por lo que hay que estar más que atentos en todo momento. Además, en cierta oportunidad la trama del juego se torna demasiado abierta, cosa que a los que no tengan mucha paciencia puede llegar a confundirlos y hacerles perder algo de la emoción que se genera al principio.

En fin... si después de leer este pequeño apartado todavía les queda el valor suficiente como para animarse a ponerle las manos encima, les aseguro que, a pesar de las desprolijidades que tiene, EOC es uno de los mejores títulos de esta clase que tuve la posibilidad de jugar en mucho tiempo; además, todos los problemas realmente graves quedan eliminados con el patch.

Edge of Chaos ofrece una impresionante variedad de posibilidades y una estructura única y muy atrapante, eso sin mencionar la increíble libertad que tenemos para hacer las cosas como se nos dé la gana. Si encima tenemos en cuenta que ustedes no van a tener que sufrir la infinidad de inconvenientes por los que yo tuve que pasar, van a descubrir que están ante un magnífico título, repleto de acción y detalles que uno no ve todos los días. Lo único que lamento es que estoy convencido que, con un período de prueba un poco más extenso, hoy EOC se estaría llevando un promedio muy diferente, pero bueno... así es el mercado. Igualmente no se lo pierdan y, por si lo dije menos de 300 veces, no olviden instalarle el patch.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una impresionante continuación de Independence War con más bugs de los que un juego de este calibre debería tener.
LO QUE SI: La estructura de las misiones, el espectacular estilo que combina lo mejor de los Wing Commander con los Elite; los gráficos, los efectos, el diseño de todo, el hecho de tener total libertad de acción. Es mega largo.
LO QUE NO: En su estado original, los importantes bugs que tiene afectan seriamente la jugabilidad. Incluso con el patch instalado sigue habiendo algunos errores menores, la dificultad es muy irregular (demasiado jodido y frustrante al principio y accesible e incluso fácil de la mitad en adelante).

88%
EXCLENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Kuju Entertainments / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/trainsim
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 1,5 GB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

TRAIN SIMULATOR

UN SIMULADOR EN VÍAS DE DESARROLLO

Por Pablo Benveniste

Todo los conocemos y seguramente más de una vez los hemos utilizado. Como cualquier otro tipo de transporte, tienen su encanto, gracia y mundillo de aficionados. Posiblemente no tenga tantos seguidores entre el público en general, pero nadie puede dudar del lugar que los trenes se merecían en el mercado de la simulación.

Puntualidad y confort

Contrariamente a lo que muchos piensan, el mundo de los trenes tiene sus propios desafíos. Sólo para empezar podríamos decir que, al igual que cualquier otro medio de locomoción, existen cronogramas a cumplir. Cuando hablamos de trenes, esto es más importante aún ya que también implica prevenir accidentes en el tendido. Bien, el otro aspecto es la comodidad del pasajero. Esto es lograr que semejante mole se mueva con suficiente suavidad como para no sentir la diferencia al acelerar o frenar. Finalmente, las señales (semáforos y carteles), curvas peligrosas y obstáculos varios, terminan de proponernos un verdadero reto.

Train Simulator se ha volcado de lleno a seis de las rutas más famosas del mundo, dándonos la chance de disfrutar máquinas a vapor, eléctricas y diesel. Con más detalles respecto del preview del número anterior, nuestro recorrido histórico comienza en el noroeste inglés de fines de los años '20. Me refiero a 116Km donde "The Flying Scotsman Railways" se destacó por su excelente servicio dominando su célebre locomotora a vapor LNER No.4472 Flying Scotsman por difíciles pendientes. A continuación nos esperan los Alpes Austríacos a lo largo de 101Km en el "Orient Express", con otro tipo de máquina a vapor, la Gölsdorf 380. Ya en la actualidad, seguimos en oriente pero esta vez en Japón partiendo desde el centro de Tokio a través de 88Km repletos de estaciones junto a la "Odakyu Electric Railway Company". En este caso existen dos tipos de formaciones eléctricas según el ramal elegido. El tren de pasajeros convencional modelo 2000 y el 7000 LSE que es mucho más cómodo y veloz. También en este país, pero en la isla Kyushu, se pueden apreciar espectaculares paisajes desde un pequeño tren diesel de dos vagones. El KIHA 31 de la "Kyushu Railway Company" recorre empinados 86Km parando muchas veces en puntos panorámicos. Volviendo a occidente, nuestro viaje concluye en Estados Unidos. En Montana nos encontramos con la "Burlington Northern and Santa Fe Railway" y sus interminables trenes de carga destinados a complicadas operaciones en diferentes ramales que totalizan 245Km. Esta compañía cuenta en Train Simulator con dos modelos de locomotoras diesel, la Dash 9 y GP38-2. Por último llegamos a la costa este, donde Amtrak une las ciudades de Washington DC, Filadelfia y Pennsylvania con sus trenes eléctricos de gran velocidad Acela Express y Acela HHP-8.

TOKIO FANTASMA Ultimamente nadie sale a las calles y los trenes se conducen solos.

Cada ruta puede ser recorrida automáticamente sin necesidad de que movamos un dedo, mientras una cordial voz nos introduce

a las alternativas generales del simulador. Para dar los primeros pasos en los controles de estas bestias de metal, Train Simulator cuenta con lecciones interactivas muy agradables. El siguiente y último escalón es el menú de recorrido libre y desafíos. El recorrido libre nos da rienda suelta a la imaginación pudiendo utilizar cualquier combinación de tren y trayecto (los eléctricos requieren de los cables correspondientes). Ahora que el verdadero Train Simulator comienza con los desafíos. Entre estos últimos, encontramos salidas rutinarias que pueden o no tener complicaciones como problemas en los rieles o el mismo clima. En algunos casos hasta es necesario realizar operaciones de cambio de vagones. En este punto hay que hacer una breve detención para aclarar que, en general, cada desafío dura más de una hora y prácticamente ninguno baja de los veinte minutos. De todas formas, Train Simulator permite relizar grabaciones en cualquier momento para retomar luego.

Al disponer de trenes de última generación con instrumentos sencillos y máquinas a vapor cuyo manejo es todo un arte, el tiempo de aprendizaje varia considerablemente. Más allá de todo esto, Train Simulator es muy flexible y siempre está allí si se precisa algo de ayuda. Ya de entrada podemos optar por controles simplificados o deshabilitar descarrilamientos. Una vez dentro del tren, disponemos de menús de ayuda, resúmenes de información e interfaces gráficas para realizar cambios de vía y desacoplar vagones. En cuanto a los trenes a vapor, podemos relegar la tarea del fogonero a la inteligencia artificial del simulador.

Conducir mal no siempre implica descarrilar. De hecho, hasta podríamos llegar a horario y todo. Pero a Train Simulator nada se le escapa. En cualquier momento, podemos acceder a un resumen de todo nuestro desempeño tanto en cuanto al puntualidad como a las veces que se ha excedido los niveles de confort y los límites de velocidad. Sin embargo es aquí donde se presenta el primer gran problema de Train Simulator. Puede suceder que uno crea que está haciendo bien las cosas cuando en realidad no es así. Esto se debe a que el tren parece flotar en el aire y nunca da ni una señal física. Un factor que podría ayudar mucho en la ambientación es el sonido, pero lamentablemente no es así por cuestiones que veremos más adelante.

El mundo fantasma

Todos conocemos al Auto Fantástico, pero ¿quién podría nombrar un tren inteligente?

Apuesto que los productores de Train Simulator han visto a más de uno, porque en este simulador no existe ningún rastro de vida en los interiores de todas las formaciones. Obviamente los pasajeros no escapan a esta lamentable realidad. Así que al parar en una estación, si bien hay un tiempo de ascenso y descenso, no hay ningún tipo de movimiento en el andén, ni siquiera se abren las puertas.

Una de las vistas, nos permite viajar en un coche determinado por tren. A diferencia de lo que creíamos en el preview, estos interiores están completamente realizados en 3D y también confirman la teoría del tren fantasma dado que tenemos todo el vagón para nosotros. Bueno, al menos lo que se puede ver del mismo, dado que el ángulo de visión está limitado sólo a lo que se encuentra delante de nuestros ojos. Aunque de diferente modo, las cabinas también están limitadas. Ellas se encuentran conformadas de tres vistas fijas en 2D (izquierda, centro y derecha) de las cuales únicamente la central es funcional. Los diseños son precisos pero los indicadores resultan bastante borrosos. Algo que me llamó la atención es que al activar los limpiaparabrisas, su movimiento se puede apreciar nada más que desde afuera. En realidad están de pinta dado que los vidrios jamás se mojan.

Externamente, los trenes tienen un impacto visual muy agradable pero es cuestión de segundos para empezar a encontrar fallas y faltas en la terminación. Lejos de lo que se ve desde adentro, los interiores son muy simples y con asientos en 2D. El caso más triste es el de las cabinas de la Dash 9 y la GP38-2 que directamente están vacías. En algunos vagones podemos encontrar ruedas ovaladas, en otros redondas pero que no ruedan sobre la vía sino a nivel del piso y también, hasta una suerte de polígonos octogonales. A su vez, los ejes que se logran ver son rectangulares.

Respecto de los escenarios, lo único dinámico son una pobre variedad de autos, camionetas, motos y camiones que circulan por caminos cercanos a las vías y que cada tanto frenan ante una barrera baja esperando que pasemos. En campos y bosques es muy normal que se atraviesen ciervos que huyen si se les toca un bocinazo pero que si no es así se quedan y son... atravesados puesto que

luego de pasado el tren siguen pastoreando por ahí.

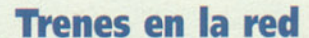
El resto de los escenarios no dejan de ser bastante básicos. Sobre un terreno algo elaborado (que cambia de tonalidad según la estación del año), se levantan edificios sencillos que relegan su atractivo en texturas convencionales. Aún en el centro de Tokio existe una carencia muy evidente de calles, habiendo sólo algunas simbólicas y aquellas que cruzan los pasos a nivel. Los rieles están en tres dimensiones pero los durmientes son una textura que se repite una y otra vez. Esto no sería un problema si no fuera por los empalmes de vías donde las texturas no se enganchan y se forma un verdadero mamarracho.

En Train Simulator, los árboles en 2D se notan mucho y quedan realmente mal pero por ahora no queda otra que aprender a vivir con ellos.

El cielo, que varía según el horario, está adornado por nubes muy discretas que se mueven lentamente por el firmamento. A esto viene asociado el tema climático que, de haberse terminado hubiera valido la pena. Por más que el parabrisas no se moje, Train Simulator cuenta con nevadas y lluvias bien hechas aunque también caen bajo los puentes. Al menos esto no sucede al atravesar un túnel, a pesar de que se sigue escuchando el ruido de las gotas sobre el techo.

Los trenes tienen sus propios ruidos característicos, pero lamento anunciar que todo lo que hace al sonido de Train Simulator me ha decepcionado mucho. El primer problema es la abismal diferencia entre los efectos externos e internos. Cuando uno está en la cabina, parecería estar aislado del mundo. Esto no está tan mal para trenes como los expresos de Amtrak, pero en una formación de pasajeros común como la de Tokio, el maquinista debería sentir mucho más los ruidos. Es como si todas las vías del Train Simulator fueran perfectas, incluso en los cruces.

Desde afuera y sin importar la velocidad, sólo se escuchan golpes aislados y muy sutiles. Los sonidos varían cuando se cruza un puente o se pasa por un túnel, pero lo hacen de manera abrupta e irreal. No tan irreal tal vez como el rugir de las locomotoras diesel o el sonido de los trenes eléctricos. En este sentido, existe un archivo WAV para cada potencia en vez de variar uno sólo logrando cambios suaves a medida que se acelera. Otra cosa preocupante son los frenos neumáticos que se escuchan como si uno tuviera una fuga de aire en la cabina. La cereza de la torta la ponen efectos ambientales tan mal dispuestos que un pequeño pajarito es lo que más se oye estando al lado de una máquina diesel a toda potencia. En definitiva, podríamos decir que lo que más zafa son las máquinas a vapor.



Trenes en la red

Decíamos en el número anterior que Train Simulator ha sido concebido para generar una comunidad de intercambio en Internet como lo logrado por Flight Simulator. De ser así, pronto contaríamos con una gran variedad de nuevas máquinas, escenarios y utilidades. Al momento de escribir estas líneas ya se encuentran disponibles los mismos modelos del simulador pero con nuevos esquemas. Esto es más atractivo de lo que parece porque muchos de esos diseños son trenes que comparten las mismas rutas pero que no están habilitados. Eso sí, tendremos que utilizarlos con los mismos sonidos e instrumental que los ya conocidos. En lo que a los escenarios hace, no hay por qué esperar. Train Simulator viene con un poderoso editor con el que se puede modificar toda clase de aspectos de los escenarios presentes. En este programa, independiente del simulador en sí, se tiene una visión de todo el escenario elegido, pudiendo realizar variaciones hasta en los puntos más remotos de la periferia.

Train Simulator no es pionero en su género, aunque sí es el primero en ofrecer un producto comercial actualizado. Con la tecnología actual, no logro entender muchos de sus defectos, pero a no desilusionarse. Creo que antes de lo pensado ya estaremos disfrutando de nuevas creaciones potencialmente capaces de mejorar los problemas de este simulador, al que sin duda le falta muchos kilómetros por recorrer.

UN CAFE POR FAVOR Ni siquiera en el Orient Express hay alguien para charlar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de trenes.
LO QUE SI: La variedad de máquinas y rutas. Los desafíos y lecciones. El editor de escenarios. Capacidad para expansiones.
LO QUE NO: Sonido poco realista. Evidentes fallas en los gráficos. Escenarios sin vida. Falta de sensación y ambientación en general.

71%
MUY BUENO

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

¡Atención, paren las rotativas que esto es todo un acontecimiento! Sé que desde que estoy en esta editorial he visto prácticamente de todo e incluso cosas que a muchos de ustedes les harían sangrar los ojos, pero esta vez mi capacidad para el asombro ha sido totalmente desbordada, ya que nunca creí que llegaría a ver un juego capaz de hacer que hasta Skydive! parezca grosso. Realmente lo siento mucho por todos aquellos títulos que se estaban preparando para competir por el máximo galardón de esta categoría a fin de año, porque este juego los acaba de dejar sin la más mínima chance y por afano, así que de pie y aplausos para nuestro nuevo gran cacor.

BIG BROTHER 2

Caca digital

Por Santiago Videla

Sinceramente, creo que esto no podría haber llegado en un momento más justo (hasta parece hecho a propósito), ya que casualmente en estos últimos meses la moda de los *reality shows* que causan furor en todo el mundo se ha apoderado de las pantallas de nuestro país, llegando a veces a tener más importancia que la realidad misma.

De todos estos programas, Big Brother, mejor conocido en nuestras pampas como Gran Hermano, ha sido tal vez el que mayor éxito tuvo alrededor del mundo, aunque no logro entender por qué.

Si la idea del programa es aislar completamente en una casa a un grupo de desconocidos con bastaaaante tiempo libre, para que intenten convivir haciendo huevo durante más de 100 días... ¿alguien me puede explicar cómo se puede hacer un juego con semejante premisa? Por aquí nadie supo darme una respuesta, y evidentemente los amigos de Aebly estaban más perdidos que nosotros, pero como la idea aquí obviamente era afanar unos mangos en lugar de hacer algo levemente potable, esto es lo que quedó. Big Brother 2 tan sólo son 4 minijuegos más pedorros que lo más pedorro que se puedan llegar a imaginar en sus vidas (algunos de ellos basados en las pruebas semanales que los habitantes de la casa deben cumplir) y entre todos no le llegan a los talones ni siquiera a esos simpáticos jueguitos que vienen en algunos teléfonos celulares. En estas cuatro pruebas tenemos que hacer juego con una pelota sin dejarla caer hasta que termine el tiempo, atajar gotas de lluvia y boludeces varias para que no nos ensucien la ropa, jugar al Simon haciendo sonar una serie de teléfonos (repitiendo la secuencia que nos dan) y si nos queda algo de adrenalina, hasta podremos intentar descubrir una insulsa foto del interior de la casa con un juego de la onda de los conocidos Super Quix, pero infinitamente más berreta.

Hasta un pibe de 2 años, que todavía no sabe decir *mamá*, podría tomarle la mano a cualquiera de estos minijuegos en no más de cinco minutos, pero para al menos llenar el CD con algo, también tenemos las interesantísimas biografías de los participantes y hasta se pueden ver una serie de videos en los que cada protagonista muestra algunos apasionantes pasajes de su vida cotidiana, cosa que hasta me atrevería a decir que es mejor que todo el resto del juego. Como este título no pretende ser otra cosa más que un choreo a mano armada, sus creadores tampoco se esforzaron por dizfrazarlo demasiado, cosa que se nota a simple vista en la parte visual.

Con gráficos dignos de las mejores salitas de preescolar del mundo, nuestros amigos de Aebly sólo tuvieron que recortar las caritas de los participantes, para pegarlas encima de unas simpáticas siluetas que ni siquiera tienen animación al caminar... ¡brillante!

Pero lo más gracioso del caso es que incluso para hacer esta inmunda porquería usando la franquicia de Big Brother, se necesita un buen fangote de guita y si se preguntan de dónde salió la tarasca para esto, creo que el nombre de nada menos que la hasta ahora prestigiosa división inglesa de Infogrames puede ser la respuesta...

En pocas palabras, Big Brother 2 es un más que digno merecedor del hermoso cerapio que se ha llevado y dudo que en poco tiempo vuelva a ver algo así. Es vergonzoso que una compañía de renombre se haya prestado para esto, por lo que como Solita Silveira diría, Infogrames... estás nominado. Si quieren votar para intentar adivinar cuantas veces vomité mientras veía este juego llamen al 0600-dametuplata (menos de 200 veces) o al 0600-quebostaza (todavía sigo lanzando), el premio es un rollo de papel higiénico casi sin usar.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Aebly / Soft MACHINE / Infogrames
INTERNET: ¡¡¡¡hahahahahahahahahahahahaha!!!!!
SOPORTE MULTIPLAYER: ¡¡¡¡HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!!

0%

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Black Isle / Interplay

BALDUR'S GATE II THRONE OF BHAAL

Por Mariano Firpo

El trío compuesto por BioWare, Black Isle e Interplay, no ha sabido deleitar con numerosos juegos de rol, historias intrincadas, batallas interminables, todo tipo de puzzles y un sinfín de enemigos que yacen como abono en las tierras ficticias de nuestros monitores. ¿Por qué dejar de deleitarnos con estas pequeñas cosas de la vida? Throne of Bhaal es la primera expansión que nace para extender la nueva saga Baldur's Gate II, con la cual logran complementar nuestra necesidad por nuevos artefactos, poderes y quizás le den un cierre a la historia con un toque un tanto más épico de lo normal.

Como sabrán por el capítulo anterior, nos enteramos que por nuestra sangre corre parte de la esencia de Bhaal, el dios del crimen, quien fuera un poder intermedio entre los seres superiores. Bhaal, también conocido como Bheil, fue destruido en la Era de los Trastornos y todos sus dominios pasaron a formar parte de un nuevo y poderoso Dios Maligno... Cyric, el Dios de la Muerte. Siendo parte de esta familia tan inusual, deberemos afrontar nuevos problemas y por supuesto nos beneficiaremos con algunas nuevas capacidades por ser el hijo de tan terrible dios.

En la expansión, esta cualidad también será parte integral de la historia, pero lo más sorprendente será descubrir que nuestro padre además de ser un dios, ¡era un mujeriego incorregible que ha dejado una progenie numerosa sobre la faz de Faerûm!

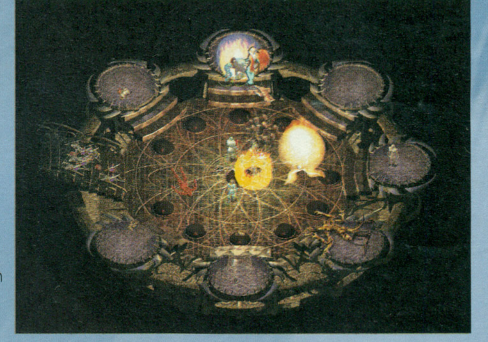
Una profecía, narrada por el sabio Alundo, explica cómo estos engendros del dios -Bhaalspawns- producirán el caos y la muerte en los Reinos. Algunos de estos engendros de Bhaal serán nuestros enemigos desde el comienzo de la historia, otros simplemente cruzarán nuestro camino como indefensas criaturas. La trama se desarrolla en torno a nuestra herencia y a los problemas ocasionados por nuestros "hermanos", pero a diferencia del juego anterior, no seremos capaces de vagar tan libremente por el mapa y nos veremos atados un poco a la lineal historia.

Por otro lado, la expansión incluye una serie de mejoras que expanden las posibilidades del juego agregando más características que lo asemejan al AD&D de los libros. Mientras que en Baldur's Gate II: Shadows of Amn podíamos adquirir unos 2 millones de puntos de experiencia, alcanzando niveles entre 17 y 23 dependiendo de nuestra profesión, en esta expansión seremos capaces de tener un personaje de nivel 40, algo muy raro de ver en los mundos de AD&D.

Un mago de nivel 20 es un enemigo difícil de confrontar si no se está preparado y tiene a su disposición casi cualquier sortilegio, por lo que parecía poco importante lo que sucediera de ahí en más. Para ello la gente de Black Isle se ha encargado de agregar nuevos sortilegios -Quest Spells- y una serie de habili-

dades para los personajes luchadores que permiten: asustar a sus enemigos con un grito de guerra -War Cry-, realizar numerosos ataques en un solo asalto -Whirlwind-, adquirir una resistencia temporal a los golpes o a la magia -Hardines y Magic Resistance-. Otros personajes pueden adquirir capacidades específicas de su profesión; por ejemplo, el Guardabosques -Ranger- es capaz de determinar por los rastros en el suelo qué tipos de criaturas se encuentran en una zona determinada. Algunos de los sortilegios especiales permiten invocar criaturas de los planos superiores -Summon Planetar o Summon Deva-, estos seres son capaces de luchar como el mejor de los guerre-ros y sus capacidades mágicas pueden desde resucitar a uno de nuestros compañeros hasta infligir severos daños a nuestros oponentes mediante lluvias divinas. Algunos de los otros sortilegios permiten que un sacerdote resucite a múltiples compañe-ros caídos o que un mago invoque el aliento de un dragón.

En Throne of Bhaal podemos importar nuestro personaje desde el capítulo anterior o simplemente empezar la aventura con uno nuevo y reluciente. Es recomendable que, si le tienen cariño a su personaje, lo conserven y sigan enseñándole cómo ser el digno hijo de un dios muerto. Hay que aclarar que los personajes nuevos que creemos no solo empiezan con una cuantiosa cantidad de puntos de experiencia sino que además vienen equipados con una sarta de objetos que pondrían celosos al mismísimo Drizzt Do'Urden. Creando un personaje desde cero, podemos elegir una nueva profesión: "Wild Mage" o Mago Salvaje. Este extraño personaje es capaz de modelar las fuerzas místicas para alcanzar sus objetivos pero, al ser la magia complicada y de naturaleza imprevisible, podemos estar seguros que algunos tiros van a salir por la culata, con resultados sorprendentes. Otra profesión que podremos elegir es la del monje -Monk- un experto en la lucha cuerpo a cuerpo sin armas, el cual gana grandes beneficios cada vez que alcanza un cierto nivel: resistencia a la magia, golpes mágicos o inmunidad a ciertos conjuros; y



aunque no puede usar armadura posee una bonificación que se suma a su defensa, en la medida que adquiera más experiencia.

Entre nuestros poderes seguimos encontrando la capacidad de convertirnos en "The Slayer", un avatar que representa el poder de nuestro padre. Las traumáticas historias que cruzan nuestra existencia y la continua búsqueda que emprenden nuestros enemigos para destruirnos hacen que nuestro personaje busque para sí mismo un lugar seguro donde descansar, desarrollando así el poder para viajar hacia un plano generado por su propia voluntad. Este plano de bolsillo -poquet plane-, puede ser alcanzado a través de una de nuestras habilidades; allí podremos descansar, prepararnos para una batalla o simplemente invocar a uno de nuestros antiguos compañeros de viaje para que se una a nuestro grupo. En este bizarro lugar también encontraremos al espíritu de nuestro hermano, Sarevok, quien intentando volver a la vida intercambiará algo de información por una pequeña porción de nuestra alma. Por extraño que parezca, Sarevok es el único personaje nuevo que puede unirse al grupo y su maligno alineamiento puede ser una

molestia para las compañías que tiendan a realizar numerosos actos de bondad por la faz de los Reinos.

Otro personaje que brilla por su originalidad es Saspenar, una inocente criatura que antes sirviera a Bhaal y será durante el juego nuestro *herrero* personal para la forja de fabulosos objetos mágicos. Mediante misteriosas recetas, este pequeño demonio puede transformar algunos de nuestros objetos y algo de dinero en artefactos de gran poder. Resulta gracioso ver cómo la criatura hurga entre nuestras mochilas haciendo comentarios incisivos sobre todo lo que juntamos en nuestros viajes.

En este pequeño plano personal también enfrentaremos nuestros temores mediante diferentes pruebas, que al final terminan resumiéndose en un poco de diálogo con un combate final. Solar, un poderoso ser divino, se encargará de nuestro aprendizaje en la medida que avancemos a través de los objetivos del juego.

Una de las características atractivas del juego es la posibilidad de encontrarnos con personajes famosos como Volo o Elminister, pero estos no son tan frecuentes como los de la primera parte. Dado nuestro relativo gran poder, los enemigos tenderán a superarnos en número, continuas oleadas de criaturas nos atacarán equipados con armas mágicas, armaduras y pociones de todos los colores.

Aunque existen numerosos personajes nuevos, no sucede así con las criaturas a las que nos enfrentaremos, aunque algunas de ellas pueden ponernos los nervios de punta. Por ejemplo, el golem mágico es un terrible adversario para personajes de niveles altos. Como solo puede ser dañado por armas no mágicas, es posible que tengamos que regresar a otros lugares en busca de uno de estos curiosos objetos.

En Throne of Bhaal también tenemos la posibilidad de adentrarnos en Watcher's Keep, una fortaleza diseñada para retar a los personajes más poderosos y en donde encontraremos unos cuantos objetos interesantes.

Es bueno saber que los personajes que desarrollemos a lo largo de la saga de Baldur's Gate II podrán ser usados en juegos futuros como Neverwinter Nights, lo cual nos hace sentir más apegados a ellos.

En cuanto al aspecto multiplayer, podemos nombrar algunos problemas menores. La segunda entrega de Baldur's Gate había sido diseñada para que los diálogos de mayor importancia pudieran ser vistos por todos los personajes mientras que otros diálogos serían personales. Hemos encontrado que muchas de estas conversaciones a veces tienen muy poca importancia y sin embargo se disponen en forma grupal evitando que los demás jugadores sigan con sus "actividades"; esto hace que en una partida multiplayer la gente tienda a querer interactuar poco con los personajes no jugadores para no molestar a sus otros compañeros. Sería importante que este problema se resolviera dándole más independencia a cada uno de los jugadores o simplemente agregando una opción para deshabilitar esta clase de diálogos grupales. Por todo lo demás, podemos decir que Throne of Bhaal es una muy buena expansión que nos asegura unas cuántas horas de entretenimiento, una historia épica, diálogos apropiados y algunas situaciones graciosas que nos las reservamos para que se sorprendan mientras lo juegan.

LO QUE SI: Los poderes especiales, los escenarios, los puzzles, nuevas profesiones, la cantidad de enemigos y muchas cosas más.
LO QUE NO: Historia un tanto lineal, requerimientos de hardware más elevados que su predecesor, algunos bugs menores.

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Impressions Games / Sierra

ZEUS: POSEIDON

Por Maximiliano Ferzzola

Son muchos los que encontraron la Atlántida a pesar de que sigue perdida. Esta vez, fue Impressions Games quien la encontró sin buscar. Y si no te conformabas con manejar los recursos de un continente conocido y Zeus te alucinó tanto como a nosotros: ¡ésta es tu expansión! Superficialmente, no parecen ser demasiados los cambios pero una vez que "le cogemos el tranquillo", nos damos cuenta que, con los que se hicieron, alcanza y sobra para refrescarnos con otra dosis de City Building. Lo primero que tenemos que hacer en Poseidon es construir la Atlántida según la descripción del mismísimo Platon. ¡Una pavada!

Esta vez si se hunde es por nuestra culpa

Los juegos panelénicos, que se llevaban a cabo una vez por año en Zeus, desaparecieron y no hay nada que los reemplace. Eso explica que uno ya no tenga que casi obligar a su gente a estudiar y entrenarse. Para emparejar las cosas, los habitantes de la Atlántida van a querer ser cultos y nos exigirán lugares que les brinden la posibilidad del estudio. O sea que los edificios de entretenimiento fueron cambiados por lugares de estudio. Museos, bibliotecas, laboratorios y observarorios cumplen el papel que antes desempeñaban las escuelas de teatro y los oratorios de filosofía, entre otros. Para tener empleados capaces para los puestos que estas estructuras requieren, tendremos que habilitar universidades y talleres. Un cambio que, en el juego, se nota. Existen muchas más maneras de embellecer la ciudad que en la entrega anterior. Muchos cambios pasan por la cuestión conceptual. Por ejemplo, cambian las comidas, hay nuevos materiales y las casas de tiñen de un azulcito. Al igual que en Pharaoh: Cleopatra -un City Building de la misma serie- podremos construir pirámides que variarán dependiendo de los objetivos. En cuanto a dioses, la única adición es el santuario de Poseidon -¡doh!- y solo dos héroes, Bellephron y Atalanta engrosan la lista de poderosos avatares. Otra estructura nueva -que además está buena- es el hipódromo, que nos llena los bolsillos y divierte al populacho. Además, se puede armar a gusto. Ah, y nada de deficientes batallas por aquí. Directamente, ya ni las hay.

Si te gustó Zeus, es imprescindible esta expansión que, a pesar de sus pocos cambios, renueva todo un mundo delicioso por demás.

LO QUE SI: Los pocos cambios generan toda una nueva experiencia...
LO QUE NO: ...aunque podrían haber sido muchos más.

80%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Havas Interactive, Inc. / Blizzard Entertainment

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Por Pedro Federico Hegoburu

Blizzard lo hizo de nuevo. A mediados del año pasado hicimos el review de Diablo II, y desde entonces nuestro diseñador favorito estuvo refinando, creando, corrigiendo, lo que ahora ha salido a la venta como expansión oficial, llamada *Diablo II: Lord of Destruction* (D2:LOD en adelante). Veamos por qué es esencial tenerla...

La historia dice que Baal, uno de los tres Señores del Mal (los otros dos son Diablo y Mefisto) se propone reinar sobre todos mediante la destrucción de la fuente de poder del mundo, una piedra roja que está en el monte Arreat y que es custodiada por la ciudad de Harrogath, cuna de los Bárbaros. Esta parte de la historia se acopla como un nuevo Acto (el quinto) con lo que ya conocemos del anterior D2 luego que eliminemos a Diablo. Este nuevo Acto consta de seis Aventuras, que van desde la eliminación de algún enemigo en particular hasta el rescate de otros personajes que nos ayudarán a resolver los problemas y llegar a buen puerto. Ojo que para jugar la expansión con nuestros viejos personajes deberemos "convertirlos" al nuevo formato, pero es un camino de ida así que les recomiendo hacer un backup antes de meter la pata.

Obviamente, el agregado de mayor relevancia en D2:LOD es la inclusión de dos clases nuevas de personajes, la Asesina y el Druida, lo que eleva el número de personajes disponibles a siete, ni más ni menos. La Asesina es muy hábil en el combate cuerpo a cuerpo, y posee tres Arboles de Habilidades llamados "Artes Marciales" (que se dividen en "Cargas Iniciales" y "Movimientos de Finalización", ambos agregan daño de diferente tipo al principio o final del ataque), "Disciplinas Obscuras" (poderes mentales que reemplazan el uso de hechizos) y "Trampas" (se explican por sí solas, y posiblemente sea el árbol más inútil de este personaje). Por su parte, el Druida -lejano pariente del Nigromante- se especializa en habilidades "Elementales" (influenciando la naturaleza logra atacar a los enemigos con ataques elementales), "Cambio de Forma" (dividida en dos caminos, el del "Oso" y el del "Lobo", mediante los cuales el Druida puede transformarse en esos animales) y "Convocación" (para invocar espíritus, animales o plantas). En definitiva, dos tipos de juego muy definidos y diferentes para ampliar aún más la oferta de D2. Todo un acierto.

Pero D2:LOD no se queda ahí nomás, y también ofrece mucho nuevos cambios o mejoras sobre cosas ya vistas en el juego original. Por ejemplo, el arte de muchos objetos ha sido cambiado para darle mayor variedad, y como Blizzard sabe que somos grandes acumuladores de porquerías, han agrandado el tamaño del arcón al doble. El mapa de la zona que recorremos puede verse a pantalla completa o en un tamaño más reducido a la izquierda de nuestro personaje, lo que lo hace más atractivo porque no molesta la visión. Y si hablamos de mejoras visuales, ¿qué me dicen de la nueva resolución de 800x600 adicional a la conocida 640x480? Instalando esta expansión, *todo* Diablo II puede ser jugado a mayor resolución. Hay más de 50 nuevos enemigos con sus respectivos bosses, y el nivel de dificultad ha sido modificado para que el juego sea más desafiante. Otra mejora muy interesante es la que respecta a los mercenarios que podemos contratar durante el juego, ya que la expansión nos permite entregarles objetos para que usen (casco, armadura, arma de mano y escudo), suben de nivel muy rápidamente, podemos curarlos y aún resucitarlos si caen víctimas del enemigo.

Ampliamos el Bazar

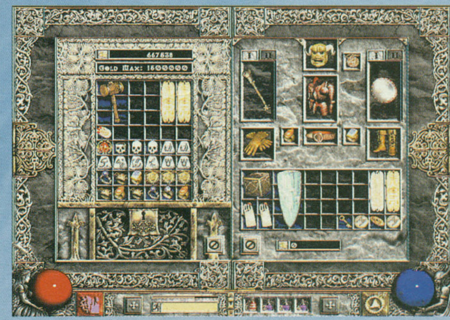
Si hay algo en lo que D2 se destaca es en los objetos: cada vez que jugamos queremos seguir un poco más para ver si obtenemos un anillo, o un arma más efectiva que la que usamos, o esto y lo otro. La expansión no hace más que avivar aún más esa llama de tacañería que hay en todo jugador de D2.

Comencemos por algo inherente a nuestro personaje: ¿cuántas

veces quisiste poder cambiar de arma o escudo rápidamente para enfrentar con mayor efectividad un ataque inesperado? Tus deseos se han cumplido, porque ahora el personaje puede tener dos conjuntos de armas y escudos listos para utilizar, que se intercambian automáticamente al teclear el hotkey W (nota: también es útil para almacenar un arma y un escudo aunque no los utilicemos, ya que no ocupan espacio en el Inventario... je). Otros objetos que han sido mejorados son los que conforman conjuntos o sets: no sólo hay más conjuntos, sino que ahora se consiguen con un poco más de asiduidad, y otorgan bonificaciones aunque no tengamos todo el conjunto completo. Además, D2:LOD ha incluido objetos que se denominan "de clase", lo que significa que son privativos de cada clase de personajes y las demás no pueden utilizarlos. Como ejemplo, las Asesinas tienen armas de mano, los Paladines tienen escudos, las Hechiceras tienen Orbes de Magia, etc. Claro que Blizzard no podía dejar pasar la oportunidad y también creó Conjuntos específicos para cada clase...

Las novedades no se acaban acá. Tu personaje encontrará cada tanto unas especies de Amuletos (*charms*) que son objetos de tres tamaños diferentes que otorgan habilidades por el sólo hecho de estar en tu Inventario. Asimismo, ahora los objetos imbuibles (aquellos que poseen agujeros para insertar gemas) tienen entre uno y cuatro agujeros (antes el máximo era tres), y ya no sólo se les pueden insertar los siete tipos de gemas sino que se han agregado las Joyas (objetos mágicos con bonificadores aleatorios, no fijos como las gemas) y las runas. Y éstas merecen un párrafo aparte.

D2:LOD contienen 33 tipos de runas diferentes de variada rareza, cada una de las cuales posee un efecto o bonificador particular dependiendo de dónde sea insertada. Estas pueden utilizarse como las gemas, insertándolas en armas o equipos, o pueden formar Palabras Rúnicas. ¿Qué es esto? Una "Palabra Rúnica" es una combinación de runas que, una vez insertadas en un orden particular en un objeto imbuible, dan al mismo el nombre de las runas y le otorgan ventajas o bonificaciones únicas. Ojo que aquí el orden es esencial: no es lo mismo insertar las runas TIR y NEF en este orden, que al revés (el primer objeto se llamaría TirNef, y el segundo NefTir, y ambos tendrían características diferentes). Además, el objeto deberá poseer la misma cantidad de agujeros como runas posea la Palabra Rúnica.



Finalmente, también hay nuevas recetas para el Cubo Horádrico, entre las cuales se destaca la posibilidad de crear Objetos Fabricados, cuyo nombre aparece en color naranja. La manera básica de crear uno de estos objetos es colocando un Item mágico, una Joya, una Runa y una Gema perfecta en el Cubo y transformando todo en un objeto Fabricado. Se conocen cinco categorías de Objetos Fabricados (Sangrientos, Mortales, Poder de Golpe, Lanzamiento de Conjuros y Seguridad) y vale la pena aclarar que se pueden obtener objetos casi más poderosos que los Unicos y los de Conjunto, ya que los Objetos Fabricados poseen entre una y cinco características fijas y otras caracteristicas adicionales no fijas. ¡Blizzard recompensa el ingenio! ¿Llegaste hasta acá en la nota y no corriste a comprar la expansión?

LO QUE SI: Las dos nuevas clases de personajes; las cinematics; los nuevos objetos; todas las mejoras en general.
LO QUE NO: Es un poquito corta; el precio no es muy accesible...

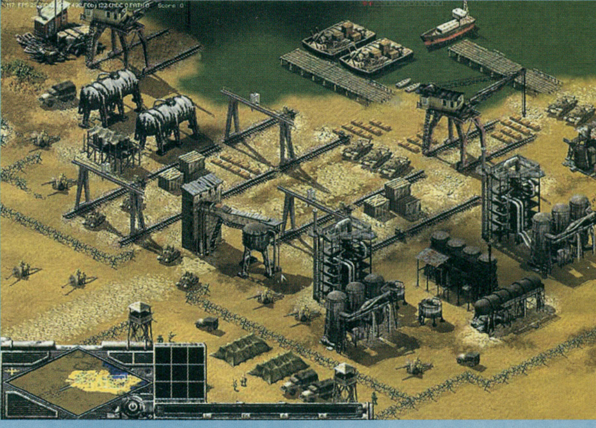
91%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Fireglow / CDV Software Entertainment AG

SUDDEN STRIKE FOREVER

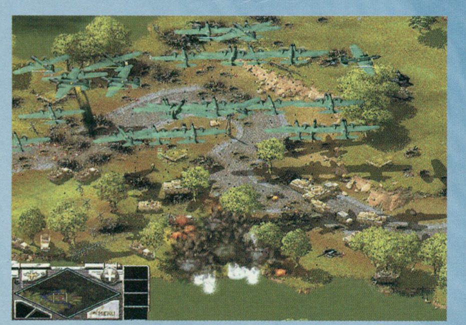
Por Pablo Balut

Para los jugadores que ya han disfrutado de las batallas de Sudden Strike, este add-on resultará más que interesante. Con una interface mejorada, más rápida e intuitiva, Sudden Strike Forever se torna súper entretenido y nos permite disfrutar de los nuevos escenarios; especialmente de una nueva campaña totalmente ambientada en el desierto, recordando las batallas entre el Africa Corps de Romel y el 9° Ejército Británico de Montgomery.



En total se trata de cuatro campañas con un total de 12 misiones. Además, hay siete misiones single player y una veintena de misiones multiplayer con nuevos modos de juego. Pero, si no estamos conformes, también disponemos de un poderoso editor que nos permite construir nuevas misiones diseñadas a nuestro gusto y medida, tanto para los modos single como multiplayer. Los gráficos han sido mejorados notablemente (veremos paisajes invernales, otoñales, primaverales y desérticos), la interface es más rápida y eficiente, las explosiones lucen mucho mejor y el terreno ahora es completamente destructible. Arboles, casas, puentes, tierra, agua, todo puede ser hecho trizas. El sonido también aporta novedades. Ahora podemos escuchar el aterrorizante silbido de la artillería y las voces de nuestros hombres en inglés, ruso o alemán cuando les damos órdenes.

El juego en general mantiene las características originales pero con algunos agregados interesantes. Los oficiales ahora incrementan la experiencia de las unidades que los rodean y además disponen de binoculares que nos permiten ver a donde antes no veíamos. Las unidades se comportan de una manera más realista. Los tanques y camiones pueden hacer marcha atrás; además, los camiones pueden transportar las cajas de municiones y los tanques cuentan con ametralladoras más poderosas para defenderse de la molesta infantería. La artillería de largo alcance ahora puede hacer fuego directo, de modo que ya no es tan vulnerable. Como si esto fuera poco, disponemos de más de 30 unidades nuevas de todo tipo: Morteros Br-5, tanques pesados ISU-152 para los rusos, tanques alemanes Hummel y Hetzer, transportes Sd.Kfz.303, bazookas médicos, artillería antiaérea Flak-88, y muchas más.



Sudden Strike Forever realmente vale la pena como expansión del original, y es uno de los pocos juegos de estrategia en tiempo real ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Altamente recomendable para fanáticos avezados de ese cruel período histórico como para todos aquellos que sientan interés en probar algo nuevo dentro de un género que no tiene variantes en abundancia pero que sin dudas brinda muchas satisfacciones.

LO QUE SI: Mejora el juego original, con nuevas unidades y varias campañas. Buenos escenarios y más sonidos.
LO QUE NO: Sudden Strike no obtuvo aún el reconocimiento que merece por parte del público.

81%

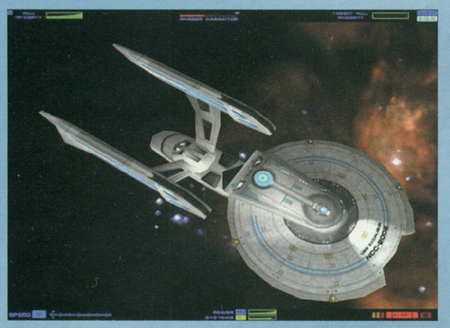
COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Taldren / Interplay

STARFLEET COMMAND II ORION PIRATES

Por César Isola Isart

Starfleet Command se convirtió en un clásico para los seguidores de la serie. Y lo más llamativo de esto es que el lugar lo consiguió no por calidad, jugabilidad, originalidad y demás aspectos que normalmente se destacan en estos juegos, sino por persistencia. Nos encontramos ante la cuarta versión de esta saga -dos de la primera entrega y dos de la segunda- y, por desgracia, todos son de lo mejorcito que el trekker ha encontrado para jugar.

¿Otro más? Sí, otro, y no es mucho más que eso. Starfleet Command 2, el original, llamado Empires at War (EaW), se vendía a través de gráficos excelentes, sonido de gran calidad -especialmente en las voces- y porque no traía consigo demasiadas contras, sólo los altos requerimientos de hardware que necesitaba para ser jugado sin problemas. Pero además de esto, se promocionó hasta el cansancio un mundo para Internet llamado *Dynaverse II*, plagado de problemas. Y sí, como muchos de ustedes deben estar pensando, ésta es la verdadera excusa para adquirir Orion Pirates, pues en este agregado finalmente Dynaverse II está bien terminado y funciona a la perfección.



¿Sólo Online?

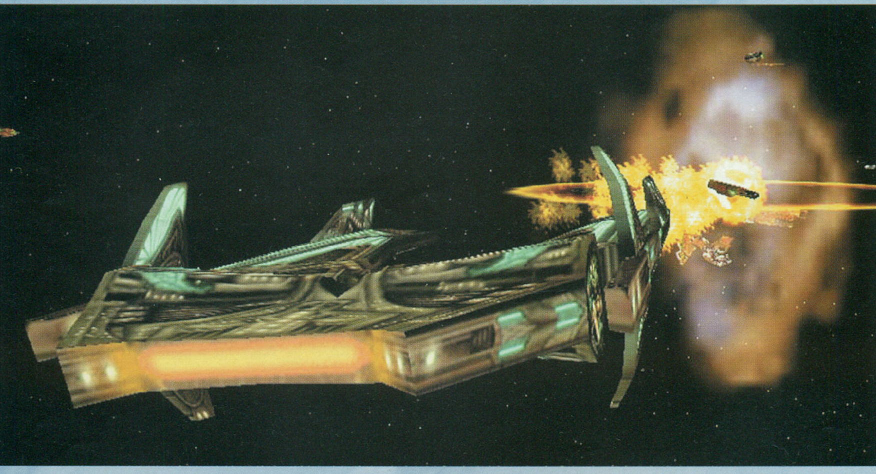
Casi. Como el nombre lo indica, también se agregó una campaña, en manos de los piratas que en EaW merodeaban acá y allá. Lo más llamativo de ésta es que, a pesar de que tendría que tener una temática totalmente distinta, no se diferencia mucho del resto, y si en el anterior ya teníamos ocho razas a elegir (uno de los puntos fuertes del juego), seamos sinceros... ¿para qué queremos otra más?

Entonces, repasemos: Gráficos iguales, voces excelentes, interface similar... sí, una campaña del montón, para que en caso de que terminemos las otras ocho, ¡aleluya!, no se nos acabe el juego todavía, porque tenemos una más. Por suerte, para el modo de un jugador se ha agregado en el skirmish un menú para seleccionar misiones, entre las que el trekker resaltará la que lleva el nombre de *Wrath of Khan* (en castellano, *La Ira de Khan*) por ser el final de las películas de la serie original.

Resumiendo, lo principal del juego es Dynaverse II. El juego multiplayer es excelente, pero para quien tenga dial-up no vale mucho. Sin dudas, es un producto que por estos pagos sólo sirve para quien en su momento no compró el original y ahora tiene la opción de conseguirlo completo, y sólo si es de los pocos afortunados con acceso veloz e ilimitado a la red. Para quien no cumpla con estos requisitos, por más fanático que sea, Orion Pirates no es una compra recomendable, solo sirve para ponerlo en el estante. Para peor, la caja era más linda antes.

LO QUE SI: Que finalmente funcione para Internet, y sea excelente. Las voces en la nueva campaña.
LO QUE NO: Es un producto que muy pocos podrán disfrutar. La nueva campaña no sirve para nada.

71%



AMD ATHLON 4

LA NUEVA LÍNEA DE MICROPROCESADORES DE ADVANCED MICRO DEVICES

■ Por Ariel Gentile

Unos meses atrás, anunciábamos que el futuro cercano de AMD estaba en Palomino y Morgan, los reemplazantes de Thunderbird y Duron. Hoy, ese futuro cercano es un presente, y te contamos las características de lo nuevo de AMD.

Tras los exitosos Athlon Thunderbird, AMD ha presentado el nuevo microprocesador, Athlon 4, que posee tres versiones distintas: Mobile, Workstation y Desktop.

El nombre de este nuevo producto iba a ser originalmente Palomino, pero AMD decidió denominarlo Athlon 4 debido a que es la cuarta generación de los microprocesadores Athlon. La inicial fue el K7 de 0.25 micrones (en formato Slot A), a la que luego se agregaron K75 (también en formato Slot A) y Thunderbird (cambiando al actual Socket A), ambas de 0.18 micrones.

El primer Athlon 4 en presentarse fue Mobile, la versión para notebooks. Más tarde salió Workstation Athlon 4 (llamado Athlon MP), destinado a trabajar en equipos con múltiples procesadores. Desktop Athlon 4 tiene una fecha estimada de salida para el tercer cuarto de este año, o sea que en tan solo unas semanas debería estar disponible. Esto se debe principalmente a que AMD había descuidado mucho el mercado de las portátiles, mientras que en las PCs de escritorio es todo lo contrario, gracias a los excelentes Athlon Thunderbird, de hasta 1400 MHz, y los económicos (y potentes) Duron, de 950 MHz en su última versión.

PowerNow!

En un principio se hablaba de una reducción de un 20% de consumo de energía, y esto es así gracias a que el voltaje de Workstation y Desktop Athlon 4 será de tan solo 1.5V. En el caso de Mobile Athlon 4, el voltaje que requiere es 1.4V, pero gracias a una tecnología denominada PowerNow! se podrá aumentar hasta en un 30% la vida de la batería de las Notebooks. Lo que hace PowerNow! es reducir la velocidad del microprocesador cuando se está trabajando con la energía de la batería para requerir menos voltaje y de esa manera ahorrar energía. Obviamente, con esto se pierde performance, pero PowerNow! detecta automáticamente la velocidad requerida por el software que se esté ejecutando y la ajusta de modo tal que se encuentre un punto medio. La velocidad del microprocesador se puede ajustar en 32 puntos entre el clock normal y 500 MHz (requiriendo 1.2V).

El mercado de las Notebooks no es solo representado por el Mobile Athlon 4, sino también por la nueva versión de Mobile Duron, la cual no está basada en el núcleo de Morgan, como estaba previsto, sino en Palomino, pero con 64KB de caché L2, en vez de los 256KB que poseen todos los Athlon 4.

Es importante mencionar también que la potencia requerida de los Athlon 4 se estima que esté entre 20 y 30W, contra los 41 de los Duron y los 60 de los Thunderbird.

Además, el Athlon 4 cuenta con un diodo térmico, el cual apaga el equipo directamente cuando se alcanza una temperatura que puede ser peligrosa para el microprocesador. Parece una característica no muy útil, pero es importante cuando, por ejemplo, el cooler falla o está mal colocado.

3DNow! Professional

El Athlon inicial tenía "Enhanced 3DNow!", el cual incluía 18 instrucciones similares a las SSE de Intel, por lo cual decíamos que el microprocesador incorporaba "SSE Parcial". Ahora, AMD incluyó en el Athlon 4 otras 52 instrucciones propias de SSE, por lo cual podemos decir que soporta SSE totalmente. Estas extensiones no son mejores que las 3DNow!, pero sí más soportadas por juegos y programas, por lo cual el Athlon 4 tiene compatibilidad con todas las extensiones multimedia, exceptuando SSE2: 144 nuevas instrucciones SIMD de punto flotante incorporadas en el Pentium 4 (que prácticamente no son soportadas aún por los juegos).

Data Pre-Fetching

Una importante característica del nuevo microprocesador de AMD es Hardware Data Pre-Fetching (pre-carga de datos), lo cual significa básicamente que se estima qué datos se necesitarán después y se cargan mientras se ejecuta la operación anterior. Esta característica es automática, así como en el Pentium 4. También se realizaron cambios en el TLB (Translation Look-aside Buffer) de la caché L1, aumentando las entradas de 24 a 32, además de que ahora el TLB de las caché L1 y L2 son exclusivos, o sea que los datos se cargan independientemente en una y en la otra (antes la dirección física de los datos se debía encontrar en ambas).

Estas implementaciones quizás sean las más importantes en la performance general, ya que, técnicamente, el Athlon 4 mantiene bastantes características del Thunderbird,

como el proceso de fabricación de 0.18 micrones, 384KB de caché on-die (128KB de L1 y 256KB de L2) y FSB de 266 MHz.

AMD-760MP

En conjunción con la salida del Athlon MP, se presentó el nuevo chipset AMD-760MP, con el cual se aprovecharán mejor las características de los nuevos Athlon. Este chipset, como características principales, tiene el soporte para dos microprocesadores, FSB de 266 MHz (al igual que los Athlon Thunderbird C), subsistema de memoria DDR PC2100 (hasta 4GB), AGP 4x, y PCI 2.2 de 32/64 bits (hasta 7 dispositivos a 33 MHz, y 2 a 66 MHz).

El primer motherboard en incluir este chipset (y recomendado por AMD) es el Tyan Thunder K7 que tiene las siguientes características: slot AGP Pro (aunque también tiene integrada una ATI Rage XL con 4MB SDRAM), 5 slots PCI 32/64 bits, 2 NICs 3Com 3C920 integradas, 4 slots para DIMMs DDR RAM (hasta 3GB), dos puertos IDE ATA100 y una controladora Adaptec-7899W SCSI incorporada (con dos canales Ultra160). Como podemos ver, tiene características muy profesionales, por lo que está puramente destinado a servidores.

Compatibilidad

Según AMD, estos nuevos microprocesadores son compatibles con los motherboards que utilizan el Socket A, aunque para sacar provecho a todas sus características será conveniente utilizar motherboards con soporte de memorias DDR, ya que las SDR producen un gran *cuello de botella*. En fuentes no oficiales, se realizaron diversas comparaciones entre el Athlon MP de 1GHz y el Thunderbird de la misma velocidad, en un motherboard ASUS A7V133 con un BIOS actualizado, y la diferencia máxima fue de 7%, mientras que AMD asegura que un Athlon MP de 1200 MHz basado en el chipset AMD-760MP es superior hasta en un 20% al Pentium 4 de 1700 MHz.

De todos modos, los que posean un Duron o un Thunderbird de 800 MHz o menos podrían esperar a la llegada del Desktop Athlon 4 para aprovechar la muy probable caída de precios del Thunderbird 1400, que es superior en casi todos los aspectos al Pentium 4 de la misma velocidad (y en algunos casos al de 1.7 GHz), que aún no ha sido muy optimizado por los juegos y programas.

Resumiendo

La nueva generación de microprocesadores AMD se divide en tres sectores: Notebooks, PCs de escritorio y Workstations y Servers. El sector de las portátiles es representado por Mobile Duron (800 - 850 MHz) y Mobile Athlon 4 (850 - 1000 MHz). Las PCs de escritorio (o sea, el usuario estándar) serán representadas por el Desktop Athlon 4 (con velocidades iniciales estimadas de 1600 MHz) y, finalmente, el Athlon MP (1000 - 1200 MHz) es el microprocesador destinado a Workstations y Servers duales. Claro está que las velocidades mencionadas de los Mobile Athlon 4 y Athlon MP son solamente las que están disponibles hasta el momento de escribir estas líneas.

TEPPRO HULK 5 400

Teppro Argentina introduce al mercado la nueva Hulk 5 400, una aceleradora gráfica de alta performance de la familia Hulk 5.

La Hulk 5 400, a diferencia de la ya conocida Hulk 5, es potenciada por el nuevo chip GeForce2 MX 400 y utiliza memorias de 4.5 ns a 200MHz.

Características

- GeForce2 MX 400
- 4.5 ns Ultra Speed Memory
- AGP 4X Fast Write
- 200MHz Velocidad de Memoria
- 183MHz Velocidad del Chipset
- 350 Millones de Pixels por segundo
- 700 Millones de Texels por segundo
- 25 Millones de Triangulos por segundo
- 2 Pixel / ciclo de reloj
- 4 Texel / ciclo de reloj
- 2.7 GB de ancho de banda de memoria
- 350 RAMDAC

El precio sugerido al público de la Hulk 5 400 es de $185 para la version sin salida a TV y de $200 para la versión con salida a TV.

MEMORIA Y ARCHIVO DE INTERCAMBIO

PONIENDO LA PC A PUNTO

■ Por Martín A. Espelosin

Quizás modificar ciertas opciones para lograr un mayor rendimiento requiere de un conocimiento bastante profundo en el tema. En general, el jugador promedio lo único que quiere es jugar y jugar, sin importar cuáles son los parámetros que se modifican para lograrlo de la manera más óptima.

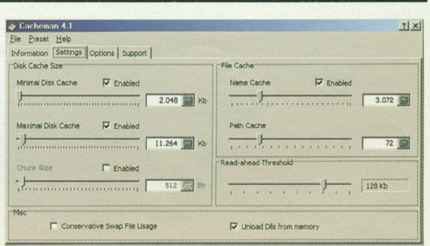
En esta oportunidad, comentaremos la utilización de dos programas realmente muy útiles, que no pueden faltar en el bolsillo de la dama, el caballero y el sufrido jugador. Memturbo2 y Cacheman son ni más ni menos las alegrías que se merece nuestra PC en los tiempos que corren y sin desembolsar un solo centavo. Con ustedes, los protagonistas.

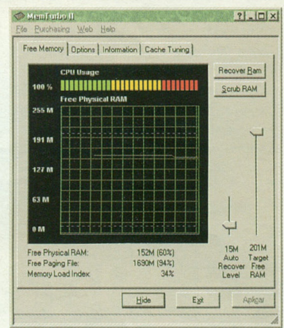
Recuperando la memoria

Lograr una mayor cantidad de memoria disponible siempre fue un problema. Desde el viejo DOS hasta Windows hubo siempre ciertos inconvenientes al manejar la memoria disponible. Quizás en el sistema de Mr. Gates estos problemas aparentemente no sucedían, pero en realidad para la mayoría de nosotros pasa desapercibida la pobre administración de memoria que posee: al dejar de utilizar una aplicación que consume "X" cantidad de memoria, ésta no es liberada en su totalidad por el sistema operativo.

Como la mayoría puede adivinar, la cantidad de memoria física disponible empieza a disminuir a medida que utilizamos aplicaciones o juegos y, en algunos casos después de jugar, notamos que al salir del mismo nuestro pobre sistema empieza a pedir a gritos un descanso. Esto se debe a que la memoria queda fragmentada y deja de estar disponible. Los bloques solicitados, aunque no estén contiguos en la memoria física, de cara a la aplicación que los está utilizando se *ven* como contiguos, y al fragmentarse perdemos acceso a esa cantidad de memoria.

Actualmente, en el mercado existen varios programas "optimizadores de memoria", pero ninguno con la facilidad de uso y efectividad de MemTurbo2. Esta simple aplicación queda residente, brindándonos la posibilidad de monitorear en tiempo real la cantidad disponible de RAM en el sistema. Pero como punto fuerte facilita mediante dos simples botones en la pantalla principal la recuperación de la memoria fragmentada que el sistema operativo no devolvió. El primero y el más rápido es "Recover RAM", el cual devuelve en casi 3 segundos la memoria fragmentada. Con la opción de "Scrub RAM" el proceso es más lento pero más efectivo.





También tenemos la opción de recuperar automáticamente la memoria cuando la cantidad cae por debajo de un determinado valor (Auto Recover Level) y también de especificar la máxima cantidad de memoria a liberar. En mi caso, opté por ubicar la barra en lo más alto; pero a mayor cantidad, mayor retardo. Igualmente el tiempo empleado no es mucho. Como consejo, les recomiendo hacer un "Scrub Ram" antes de jugar y después me cuentan.

Modificando la cache

Al quedarse Windows sin memoria física suficiente, utiliza lo que se conoce como "memoria virtual" o "cache del disco", que en realidad es una porción de espacio utilizado para el intercambio momentáneo de datos. Como se habrán dado cuenta, ese espacio pertenece al disco rígido.

Al considerarme un jugador adicto, la manera que Windows maneja su memoria realmente me pone los pelos de punta. En vez de limpiar la memoria RAM, lo que hace es utilizar mi pobre disco para cumplir sus propósitos, el muy maldito. Esto resulta en un decremento de la performance del sistema, algo que seguramente no queremos cuando jugamos y vemos como los cuadros por segundo caen estrepitosamente. ¡Pero no se alarmen, que Cacheman viene al rescate!

Simplemente, lo que hace esta aplicación es modificar el system.ini, indicándole a Windows cómo manejar la memoria en forma más eficiente, de acuerdo al tipo de trabajo que queremos realizar con la PC. De una manera muy simple, tenemos varios presets de acuerdo al sistema operativo y al tipo de tareas que vayamos a realizar, pudiendo elegir entre alguna de ellas y guardando los cambios. Solamente basta con reiniciar la máquina y listo. También podemos especificar una cantidad determinada de cache de acuerdo a nuestro gusto, pero requiere de un conocimiento más profundo del tema. ¿Se animan?

SOUNDBLASTER AUDIGY

LA NUEVA GENERACIÓN EN AUDIO

Por Martín A. Espelosin

Desde hace un tiempo se viene escuchando información acerca de la nueva placa de Creative y poco es lo que se sabe, o se sabía hasta el momento en que están leyendo, lo que en rigor de la verdad es una de las tantas primicias mundiales que disfrutan en esta revista.

Desde las viejas SoundBlaster hasta llegar a la línea Live!, Creative nos demostró cómo en materia de audio se podía evolucionar de la misma manera que en video o microprocesadores, en donde el principal objetivo es emular de la manera más fidedigna el audio. Hoy en día, con el avance de imágenes en 3D, se vio en la necesidad de representar el sonido también en 3D, y es donde más provecho sacó Creative con sus Live! y su DSP (procesador de señales digitales) EMU10K1, que tantas alegrías nos brindó.

Pero llegó el momento de una actualización para no perder el tren de la evolución; evolución que se llamará *Audigy*.

Características Principales

La nueva Audigy cuenta como principal elemento al DSP EMU10K2, que sería el sucesor natural del mencionado micro, con nuevas funciones e instrucciones para lograr representar diferentes fuentes de sonido provenientes de distintas direcciones y la capacidad de incorporar Dolby Digital en modo hardware. Se podrán experimentar sensaciones nunca antes conocidas y la claridad con que los sonidos provienen de diferentes direcciones nos dejarán con la boca abierta.

Como sorpresa, Creative pretende cambiar la estrategia de venta en este nuevo producto, centrada más en un centro multimedia, con las posibilidades de editar video y música. Sí, leyeron bien: video en una placa de sonido. En realidad, la placa no será capaz de capturar video directamente, pero contará con un nuevo puerto, estilo USB, pero "10 veces" más rápido, en el cual seremos capaz de conectar cualquier dispositivo que lo soporte, especialmente cámaras digitales. El nuevo puerto, conocido como IEEE1394 o, como lo llaman los muchachos de Creative, SB1394, vendrá en una unidad igual a la ofrecida en las Soundblaster Platinum, conocida como Creative Drive, que la conectaremos igual que una lectora de CD. Este nuevo puerto permitirá la transferencia directa de archivos al disco rígido de manera digital a gran velocidad. Para evitar la piratería de archivos con copyright, el sistema contará con una protección inaugurada por Creative conocida como "ContestPass". Habrá que ver cómo se implementa.

Otra nueva incorporación será ASIO, que en criollo significa Arquitectura de Canales de Audio de Entrada y Salida, algo que se convertirá en un estándar en el procesamiento de audio. Este formato fue creado por los ingenieros de Steinberg para el secuenciamiento de sonido digital en sus diferentes programas. Como característica sobresaliente existe la posibilidad de permitir grabar sonidos con varias pistas y aplicarle efectos de EAX individuales a cada una de ellas.

En materia de programas tendremos el conocido "Surround Mixer" en su versión mejorada, con el cual podremos seleccionar diferentes fuentes de sonido y controlarlas individualmente, o mezclarlas a gusto. El nuevo Playcenter contará con un codificador de capacidad de 320 KBps y una aceleración de 9 veces en tiempo real.

Obviamente esta placa contará con el soporte EAX, un poco más refinado pero sin mayores modificaciones. El punto fuerte en este tema será la posibilidad de importar Plugins desde Internet, es decir podremos agregar nuevos efectos a los ya existentes. Realmente fantástico, si pensamos en las posibilidades. Todavía no se sabe si estos Plugins serán puestos directamente por Creative o si es que liberarán el código para que cualquier usuario con conocimientos de programación pueda hacer de las suyas. Imagínense las posibilidades si esto se llega a concretar. Los desarrolladores podrán agregar patches exclusivos de EAX para los juegos, incorporando nuevos efectos; es más, nosotros mismos podremos hacerlo. Efectos como reverberación, coros, modulación de tonos, pitches y desplazadores de frecuencia estarán a la orden del día. Es cuestión de tiempo para ver cómo se implementa.

A los más impacientes, les comento que esta nueva joyita estará disponible para mediados de septiembre en los Estados Unidos, a un precio que rondará entre los $99 y $199, de acuerdo al modelo. Como se imaginarán, existirán versiones para fanáticos de MP3, para jugadores o para los que pretenden un estudio digital propio en sus PC. Les recomiendo que empiecen a juntar unos pesitos.

CASA ROSADA

¡YA TENEMOS NUESTRA PROPIA WHITE HOUSE! FALTA LA LEWINSKY...

Por Durgan A. Nallar

Hace mucho que, desde esta columna, invito a los jugadores y programadores argentinos a que hagan mapas y mods para sus juegos preferidos. Incluso dediqué algunas Zonas a hablar sobre el diseño y publiqué en los Xtreme CD los trabajos de Germán *Wizard* Krauss sobre mods para Unreal Tournament y un pack de niveles para Quake III Arena que nos llegó desde la bella Córdoba, entre otros trabajos.

En esta oportunidad, sin embargo, la sorpresa vino por el lado de uno de nuestros más jóvenes anunciantes, Cyberia-Games. Allí tuvieron la idea de crear escenarios basados en lugares pintorescos de nuestro país. A continuación, les presento el primero de todos, en exclusiva para la revista: *Casa Rosada*, un mapa para Counter-Strike que viene con premio.

Cyberia-Games es un local de juegos en red que arrancó en el verano de 2001 en Villa Gesell, y ahora se mudó a la Capital Federal. Sus integrantes están haciendo mapas basados en lugares que todos conocemos, para que los jugadores disfruten de algo fuera de lo común. Nos propusieron formar parte de los auspiciantes del proyecto, a cambio de que publiquemos los mapas en los CD que acompañan la revista. Por supuesto, aceptamos encantados, porque basta con ver en funcionamiento el primero de sus mapas para saltar de emoción. Así que, empezando por *Casa Rosada* (otra versión mejor optimizada estará terminada muy pronto), tendrán los escenarios siguientes en exclusiva en los XCD, incluso antes que en el mismo local donde funciona Cyberia-Games, y que en su website, *www.cyberia-games.net* o en el nuestro en *www.datafull.com*, desde donde también se podrán descargar para usarlos en sus partidas de Counter-Strike.

Colorator House

Aunque muchos puedan decir que la Casa Rosada debería ponerse colorada con esto del riesgo país y esas cosas de las que prefiero evitar mención alguna, lo cierto es que es uno de nuestros monumentos más significativos. Desde allí se dirige el país, algunas veces (quiero decir, también se hace desde la quinta de Olivos) y todos la conocen, sino personalmente, por fotos y TV. ¿Se les ocurrió que podrían jugar a su juego preferido en una representación prácticamente exacta de la casa de gobierno?

Cuando instalen el mapa desde nuestro XCD, podrán comprobar que el trabajo de los chicos de Cyberia-Games es espectacular. ¡Cómo cambia la sensación de jugar Counter cuando se está a los tiros en Plaza de Mayo, porque a uno le sale el patriotismo a borbotones del pecho! Aquí vale una aclaración: esto es ficción, y de ninguna manera ni Cyberia-Games ni nosotros intentamos decir

REPORTIANDO

¿Quiénes forman Cyberia-Games actualmente?

Somos Guillermo Tosi (Masterchot), Andrés Arau (Tatua), Hernán Romeiko (eLgOrDo), Tomás Caraccia (BigMama), Mariano Tavelli (Optimus), Fernando Sánchez (CrtlZ) y Sebastián Silva (e-lian).

Explicame Cyberia.

Bueno... Cyberia-Games cuenta con 40 máquinas equipadas con Duron de 700MHz, 128 MB de RAM, aceleradoras GeForce2 y monitores de 17´. Además de Counter, se juega Quake, Unreal Tournament, Shattered Galaxy, StarCraft, Age of Empires, Argentum... también tenemos algunos demos como el de Operation: Flashpoint, Oni, WarCraft y varios más, porque muchos padres vienen a jugar y así los pueden dejar a sus hijos entreteniéndose con algo... El horario es de lunes a jueves de 10 a 22 hs., viernes y sábados de 10 a 4 hs. y domingos de 12 a 22 hs. Ah, y contamos con un sistema de crédito desarrollado por nosotros mismos, que te posibilita pagar por ejemplo $10 por cinco horas y dejarlos guardados; de esa manera usás lo que querés, te podés ir un rato, o volver otro día y seguir usando las máquinas, mientras te queden créditos.

Tenés cinco segundos más de chivo.

Bueno, damos servicio de cafetería y proyectamos las partidas en un monitor de 29", también pasamos música y videos. Se puede navegar Internet a alta velocidad. Incluso si a veces no hay nadie y viene alguien a jugar Counter, que es el juego del momento, abrimos el server que tenemos para que juegue a través de Internet...

Basta. ¡Confesá la dirección del server!

Se ingresa en 200.49.151.147:27015, y es un server de Counter-Strike.

¿*Casa Rosada* es el primer mapa que hacen?

Es el primero ambientado en un escenario real de Buenos Aires, aunque estamos trabajando en otros que por ahora preferimos dejarlos como una sorpresa. ¡Ustedes van a ser los primeros en saberlo! Casa Rosada nos costó bastante porque tuvimos que aprender muchísimas técnicas. Los tiempos de producción fueron extensos, ya que era prácticamente una cuestión de prueba y error hasta lograr el resultado deseado. Estimamos que ahora podemos crear nuevos mapas en mucho menos tiempo.

¿Cómo hicieron para reproducir todo el escenario? Es bastante fiel a la realidad.

Tomamos fotografías, hicimos mapas 2D y mapeado en 3D. La mayoría de las texturas utilizadas fueron tomadas del escenario real, baldosas, carteles indicadores de calles, pavimento, etc.

¿Y de dónde les surgió la idea? ¿Qué tomaron?

La idea de realizar este mapa data de los comienzos de Cyberia-Games. En sí era darle contenido local a los juegos que lo permitieran, y nada mejor para eso que Counter-Strike. Sabíamos que la posibilidad existía y luego de tirar el tema entre conocidos, eLgOrDo nos contactó con Sebastián Silva (e-lian), experto mapero que actualmente lidera el equipo de programación, y así empezó el trabajo. Nos trajo un primer boceto (en realidad, bastante más que un boceto) y sobre él trabajamos en las tomas fotográficas. Sebastián sabe muchísimo, y sin él Casa Rosada y los escenarios que pensamos sacar después no tendrían la misma calidad. Luego probamos una versión Beta para ver qué tal era en una LAN y, la verdad, nos divertimos mucho. Después vinieron los detalles, vehículos, lugares ocultos y la puesta a punto del mapa para el renderizado final.

¿Alguna pista de dónde van a estar ambientados los nuevos escenarios?

Tenemos tres ideas concretas, que pensamos van a gustar muchísimo. Actualmente estamos haciendo el trabajo de relevamiento de imágenes y pensando algo especial para cada mapa. Pero no queremos dar más detalles por ahora. Preferimos que sea una sorpresa.

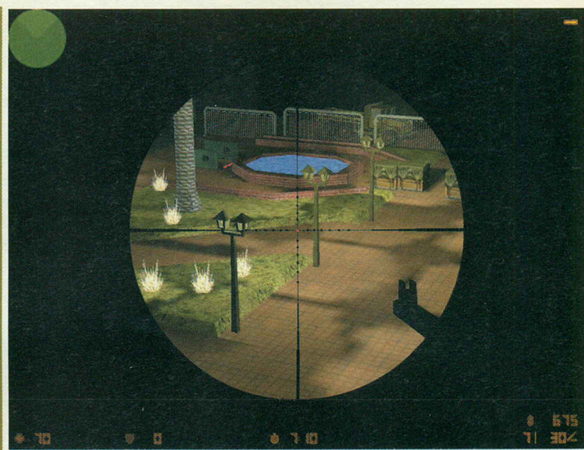
que sea lindo agarrarse a tiros en verdad, o en alusión a la auténtica Casa Rosada; en cualquier caso, jamás le desearíamos esto a nuestro sufrido país. Counter-Strike es un juego y, como todo juego, tiene un componente de fantasía que sirve para brindar emoción. Es todo, no existen dobles lecturas ni acción terrorista de nadie.

Volviendo a *Casa Rosada*, es un mapa de rescate de rehenes, donde los antiterroristas tienen que hacer su mejor esfuerzo para no caer víctimas de los terroristas apostados en el interior y los techos del edificio. La tarea de los terroristas no es sencilla (según palabras de Sebastián Silva, su programador líder, "no es como matar a la gallina de cs_italy"), ya que los antiterroristas se les colarán por las múltiples vías de entrada al edificio. Hay largas distancias para snipear, espacios cerrados para el frente a frente, recovecos para los campers, vehículos que explotan y, como dicen los chicos de Cyberia-Games, "la emoción de jugar CS en Balcarse 50".

El interior de la Casa cuenta con un segundo piso, salón de audiencias, entradas de servicio, etc., convenientemente decora-

CASA ROSADA

Idea: **Andrés Arau, Guillermo Tosi.**
Relevamiento: **Andrés Arau, Guillermo Tosi, Sebastián Silva, Fernando Sánchez.**
Encargado del proyecto y mapeado: **Sebastián Silva.**
Retoque de imágenes: **Fernando Sánchez y Andrés Arau.**
Testeo de la versión Beta: **Clanes amigos (PdlC), (FARC), Alejandro Frisetti (Ramallo) y Santiago González (Bender).**

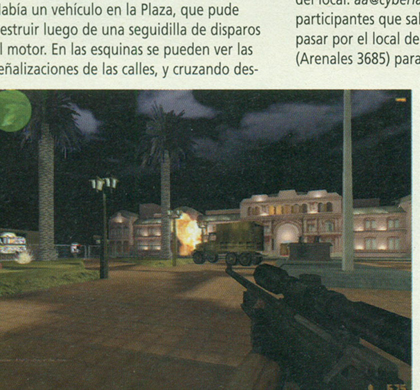


dos con retratos y alfombras, y desde el primer piso, subiendo por las lujosas escalinatas de la derecha, se accede al techo por escalerillas, a una posición que permite una vista nocturna de Plaza de Mayo. Verán que incluso una gran parte de ésta -la mitad que da al edificio de Gobierno- ha sido recreada con el mayor detalle posible. Los edificios adyacentes no son visibles, obviamente, a fin de mantener el rendimiento del juego dentro de los límites aceptables.

De pie en la Plaza, me llamó la atención que hasta las baldosas fueran las mismas que piso todos los días camino a la redacción. Había un vehículo en la Plaza, que pude destruir luego de una seguidilla de disparos al motor. En las esquinas se pueden ver las señalizaciones de las calles, y cruzando descubrí que por la entrada del subterráneo de la línea A, avanzando por el túnel y trepando una escalerilla, es posible salir cerca de la fuente en la Plaza de Mayo.

Secretos de Estado

El mapa tiene avisos publicitarios entre los que figuran todas las empresas que auspician el proyecto. Nosotros también estamos, pero eso nos costó aflojar con algún premio para los jugadores que descubran el lugar secreto -donde hay una placa negra con los logos de los auspiciantes- y envíen una captura de pantalla (en un formato .jpg, no manden nada gigante) a la casilla de e-mail del local: *aa@cyberia-games.net*. Diez de los participantes que salgan sorteados podrán pasar por el local de Cyberia-Games (Arenales 3685) para jugar gratis un rato y de paso retirar un ejemplar de la nueva edición de Xtreme PC. ¡Puede haber además alguna sorpresita! En los meses que siguen aparecerán más mapas exclusivos y seguiremos con el mismo tipo de sorteo... hasta que al final, y contestando unas preguntas que Cyberia-Games posteará en su website acerca de los mapas, ¡podrán participar en un sorteo por una placa de video Teppro!



De todos modos, más allá de que se ganen algo, lo que realmente nos entusiasma y lo que queremos, tanto Xtreme PC como el resto de los auspiciantes, es que la comunidad CS pueda disfrutar de mapas ambientados en lugares que son nuestros. En el futuro, repito, tendrán más mapas en los XCD antes que en ningún otro lugar.

Ahora sí, ¡a luchar por la Patria!

NUEVOS PATCHES

En los XCD encontrarán las recientes versiones 1.1.0.7 para Half-Life y 1.0.0.2 para Counter-Strike. La primera, de 67 MB, actualiza el juego a la última disponible desde cualquier otra versión, agregando el mod Deathmatch Classic (la remake del DM de Quake 1 que también publicamos el mes pasado por separado), arregla un problema de asignación de texturas con OpenGL -que provocaba que algunos models aparecieran con sus skins en blanco- y optimiza el trazado de los models. La segunda, de 50 MB, para los que tengan CS versión 1.0.0.1, lo lleva a la nueva 1.0.0.2, haciendo exactamente lo mismo. Todas adicionan un nuevo sistema de actualización online. Además tienen el CS Pack 1.0 y su actualización 1.1, que agrega nuevos models, items y sonido de armas, más el Fusion Pack 1.0, una colección de lo mejores models que se pueden encontrar en la red para Counter-Strike. En el XCD1 tienen una descripción más detallada.

DUNGEON SIEGE

¿HASTA DONDE QUIERES ROLEAR HOY?

Por Pedro Federico Hegoburu

Dungeon Siege (Asedio a la Mazmorra) aparenta ser uno de los más interesantes juegos de Rol para la PC de los próximos meses. Las imágenes que hemos visto son muy atractivas, el sistema de juego parece ser el adecuado, tiene excelentes opciones de juego para single y multiplayer, y probablemente ofrezca un editor con el cual crear nuestros propios escenarios. ¿Será éste otro acierto de Bill Gates y Cía.?

El trasfondo histórico en Dungeon Siege (DS) cuenta que sos un granjero de 15 años en el joven Reino de Ehb, en los límites del Imperio de las Estrellas. Mientras realizás tus tareas diarias en tu granja, sos atacado por unas fuerzas malignas que buscan un objeto mágico para el Señor de la Oscuridad. Luchás de manera sobrehumana para repeler el ataque pero no obstante los adversarios son muchos y logran quemar tu cabaña, y asolar toda la región. Dispuesto a arreglar cuentas y detener el avance de las hordas malignas, salís a la búsqueda de venganza. Es el comienzo de una aventura que te llevará por los más disímiles parajes...

Si bien el devenir de acontecimientos en DS es un poco lineal (como sucede en la mayoría de los juegos, principalmente porque es muy difícil contar una historia de otra manera) para Chris Taylor -uno de los diseñadores- aquellos jugadores que se aburran o no estén interesados en la historia principal podrán embarcarse en historias secundarias, o dedicarse a recorrer el mundo y trabarse en constantes combates con los enemigos.

El Juego

El desarrollo de los personajes es uno de los más acertados que hemos visto hasta el momento. Ya desde el principio la forma en que tu personaje vaya tomando forma depende exclusivamente de vos, el jugador. Las primeras elecciones son fáciles, ya que elegís el sexo y demás características tales como color del pelo, ropa, etc. Cada personaje tiene cinco Atributos básicos (Fuerza, Destreza, Inteligencia, Mana y Vida) y cuatro Habilidades (Ataque Cuerpo a Cuerpo, a Distancia, y Magia Natural y de Combate). Al ser un sistema en el cual no hay Clases preseteadas (tales como Hechicero, Guerrero, o Bárbaro, por ejemplo) dependerá enteramente del gusto del jugador cómo su personaje se va delineando. Cualquier personaje puede utilizar cualquier arma o equipo, por lo que podrás comenzar siendo un Guerrero con espada, para luego ir mejorando sus habilidades con el arco si así lo deseas, y finalizar siendo un Mago si dedicas puntos a tus habilidades mágicas.

Pero en DS controlarás otros siete personajes además del tuyo, aunque no sabemos cómo se podrá hacer esto y en qué medida afectará la Inteligencia Artificial el actuar de estos personajes (si es que la IA lo hace, claro está. La alternativa es que el Pulpo Manotas maneje un personaje con cada tentáculo...). Finalmente, el grupo de aventureros se completa con una o varias mulas de carga (sí, leíste bien: mulas) que tienen como fin acarrear todos los objetos que encontremos en nuestras aventuras, lo que evitará el conocido viaje al pueblo para identificar el objeto en cuestión y su posterior almacenamiento o venta, según corresponda. Cada mula podrá cargar tres veces más equipo que un personaje, y su vida se incrementará con el tiempo para hacer frente a las zonas más peligrosas.

Los modos de juego disponibles en DS son cuatro. Además del conocido single player

haytres variaciones en multiplayer. La primera de ellas es el modo tradicional, en el cual se utiliza el mismo mundo que la campaña single player. El segundo modo es definible de una lista de opciones por el jugador, en cierta forma destinado para sesiones en las cuales no disponemos de mucho tiempo de juego. En este caso, los objetivos serán más específicos, como la captura de una locación, la ubicación de un ítem, etc. Estos dos primeros modos Multiplayer permitirán un máximo de ocho jugadores simultáneamente. Y el último modo Multiplayer constará de un mundo enteramente nuevo, en el cual podrán coexistir muchísimos jugadores de varios niveles de experiencia, de forma muy similar a los mundos virtuales característicos de juegos online como Everquest, Asheron's Call y tantos otros.

El engine y el Editor

Para hacer realidad este proyecto, Gas Powered Games creó un engine específico denominado "Siege Engine". Las posibilidades del mismo son destacadas: permite obviar los tiempos de carga ya que ésta se realiza en el background; posee un sistema de efectos de partículas, y realistas efectos de luces dinámicas y sombras; efectos avanzados de cámaras, y un sistema de animación de última generación que permite saltear animaciones para llegar a un efecto determinado (por ejemplo, si un adversario es eliminado mientras se encuentra efectuando un golpe, la animación de su muerte se produce de inmediato, sin tener que regresar a una animación neutral). Para no ser menos, las resoluciones van de 640x480 hasta 1280x1024 en colores 32-bits, y si la máquina no da para todo podemos graduar los efectos para tener una tasa de frames decente.

El engine (que es el mismo utilizado por los diseñadores) permitirás que los jugadores creen sus propios mundos y diseñen las secuencias de la historia (como una mini-película). El engine permite crear desde enormes mundos hasta pequeños mapas para una rápida sesión de Multiplayer. Adicionalmente, GPG introduce algo que llaman "Gas System", lo que incluye todos los archivos que el usuario puede hackear o editar para agregar nuevos contenidos al juego, incluyendo nuevos hechizos y efectos.

En lo relativo a las cámaras, DS posee dos modos: una es la cámara para el juego, que está fija alrededor del grupo de aventureros como si fuera un anillo en 3D. Con ésta se puede orbitar, subir, bajar o hacer zoom en un rango para lograr el ángulo deseado para cada actividad. Además, se pueden grabar ciertas posiciones específicas de la cámara con hotkeys y aplicarlas con la simple presión de una tecla. La segunda cámara es la de diseñador, que se utilizará con el Editor. Básicamente, esta cámara se puede mover a cualquier lugar y sobre cualquier eje, independientemente del grupo de aventureros o de un personaje (como la cámara de Counter-Strike una vez que te eliminaron). Esta cámara es esencial para verificar los escenarios que hemos diseñado antes de jugarlos.

ANGELINA JOLIE

UN INFORME DE SITUACIÓN ACERCA DEL CONCURSO "PIROPEE A ANGELINA JOLIE"

Por Durgan A. Nallar

Buenas tardes. Desde la redacción de Xtreme PC, informando para todos los medios en cadena de la República Argentina y los países limítrofes, procederemos a dar cuenta del estado actual en el que se encuentra nuestro sensacional *Gran Concurso Gran * "Piropee a Angelina Jolie" que organizamos en la pasada edición de la revista.

Como recordarán, si leyeron de qué se trata, propusimos a todos nuestros lectores, en especial los argentinos, que sabemos tenemos una chispa natural para estas cosas del corazón (en Chile y Uruguay son todos tristes), que nos envíen un piropo capaz de enamorar a una dama como Angelina, la sensual actriz que personifica a Lara Croft en la película de Tomb Raider, que se estrenó el mes pasado en todos nuestros países.

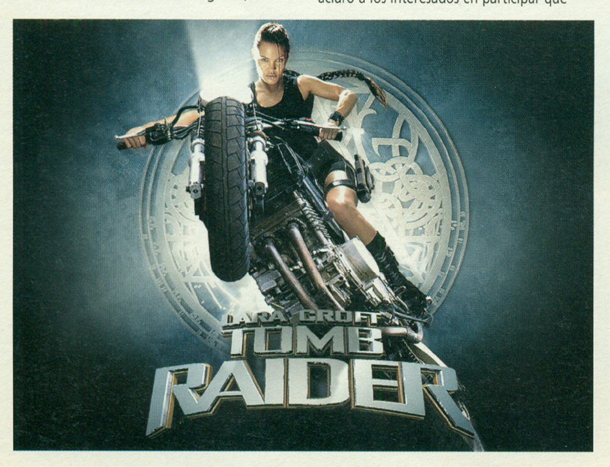
El ganador, al criterio de un jurado especial compuesto por Erica Núnez Boess, Carla Callegari y Malvina Zacarías, bellezas que -como todos saben- son integrantes del staff de esta revista, se llevará una hermosa placa de sonido **Hercules Fortissimo II**, que tiene salidas digitales, sonido surround y toda esa clase de chiches futuristas. Por las dudas, y como el plazo de recepción de los piropos para el concurso finaliza el 10 de agosto, aclaro a los interesados en participar que pueden hacerlo enviando sus mensajes por mail a *xtremepc@ciudad.com.ar* o por carta a **CONCURSO PIROPOS XTREME PC, Paraguay 2452, 4° B (1121) Capital, República Argentina.**

"Tu madre debía de ser pastelera porque a un bombón como tú no lo hace cualquiera."

¡Pues bien! Hemos estado recibiendo cientos de e-mails, como es habitual en nuestra casilla de correo, y también algunas cartas que llegaron incluso de nuestros países hermanos. Muchos de esos mensajes y cartas correspondían a los valientes hombres y mujeres que se sintieron conmovidos por la naturaleza salvaje de este concurso, inédito en los medios especializados.

A continuación, transcribo algunos para que les sirva de referencia si todavía quieren participar o para que mejoren los que ya tienen sonrientes a las integrantes de nuestro jurado. Ojo que Erica, Carla y Malvina no son muchachas fáciles de convencer con cualquier pavada. Piensen que ellas no sólo son lindas sino también condenadamente inteligentes. ¡No las subestimen! Las tres tienen un carácter bastante parecido al de Lara Croft.

Tip: Imagínense que Angelina Jolie aparece delante de ustedes, preciosa, morena, con esa sonrisa gorda en los labios, la



remera mojada de transpiración. Les clava una mirada verde. Ustedes sienten que se ahogan, que se caen en esos ojos brillantes. El corazón late como un tambor, se les aflojan las rodillas. Una corriente de palabras fluye desde alguna polvorienta neurona que todavía guardan por ahí, entre los pliegues de ese cerebro achicharrado de horas de jugar. ¡Vamos! ¿Qué le dirían a Angelina? ¿Cómo conquistarían su amor eterno (o pasajero, al menos)? He aquí los valientes:

Silbidos no valen

Pedro Honorio Molina, alias "Pit el Cubano", dice que este piropo lo usaba su abuelo para conquistar cuánta dama se le cruzaba (hasta que apareció la abuela). Igual, a Pedro le late que el nono lo sacó de algún libro: "Mirá cómo estoy / todo flaco y arruinado / sin pilcha para recado / ni poncho con qué taparme / y vos que no querés amarme / sigo siendo un desgraciado". Gauchesco, el Cubano.

En cambio, Leonardo Marino, un tipo canchero de 17 años (que las chicas de Pilar deberían buscar inmediatamente), nos dice este piropo viejo pero efectivo: "Quisiera ser una lágrima / para nacer en tus ojos / recorrer tu mejilla / y morir en tu boca." El mismo piropo nos llegó días después enviado por Adrián Batyk. Lo sacaron de Internet.

A Mariano Fontana apenas le salió esto: "Estoy buscando diosas para una nueva religión... y acabo de elegirte." Martín Humberto Lucero tiene un estilo más elaborado: "Voy a tener que cambiarme de religión, ¡acabo de encontrar a la verdadera diosa!". Siguiendo con el misticismo, Alejandro Pace la piensa mejor y dice: "Si es verdad que los ángeles nos espían, deben hacerlo a través de tus ojos." ¡Esa!

"¡Cuánto globo y yo sin fiesta!"

Sebastián Andrés Gómez, Julián Melo, Gianni Tartaglini, Cristian Daniel Arévalo y Gustavo Crespo se mandaron unos piropos kilométricos, que más que piropos son poemas. Muchachos, pa´ poder decirle todo eso a Angelina ya tendrían que haberla conquistado. Y probablemente para cuando terminen la mina estará mortalmente aburrida y se haya ido con Ezequiel. ¿Qué quién es Ezequiel?

Ezequiel (que no mandó sus datos, así que por ahora está fuera de concurso mientras no arregle su situación enviándonos otro mail) es el que más clara la tiene: "Me gustaría ser un patito / chiquitito y nadador / para entrar en tu pecho / y nadar en tu corazón...."

Maximiliano Martínez nos manda un piropo muy acorde a Angelina en su rol de Lara Croft: "Cómo me gustaría ser una antigüedad para pasar contigo una eternidad". Cháaa.

Julián De Tomasi, acudiendo a viejas memorias, nos dice dos piropos a falta de uno: "Si mi alma fuera pluma y mi corazón tintero, con la sangre de mis venas escribiría te quiero..." y "Tu madre debía de ser pastelera porque a un bombón como tú no lo hace cualquiera." Internet.

Mauricio Mandolin está de la cabeza. Quiere que le presentemos a Angelina para decirle su piropo personalmente, así ella se enamora de él y filman juntos una película de Quake III (?). El piropo dice: "Disculpame, Angelina, ¿tenés un diccionario?" "No, ¿por qué?", pregunta Angelina. "Porque te vi y me quedé sin palabras." Mauricio, matate.

Gabriel Raimondi piropea así: "Me gustaría ser lágrima para hundirme en el mar de tus ojos". ¡Bien, Gabriel!

Tomas Eloy Fernández Alonso se pone clásico y manda: "Soñé que el fuego helaba / soñé que la nieve ardía / y para soñar lo imposible / soñé que me querías." Zalamero, el Tomás.

Maria Soledad Fernández Alonso también sabe piropear, qué tanto: "¿Cómo querés que te olvide, si cuando quiero olvidarte, me olvido del olvido y comienzo a recordarte?". ¡Impresionante! Aprendan, bobos. Claro que Mónica Silvia Teresa Musante, que debe ser hermana o amiga de María Soledad, porque los mails son igualitos, se despacha un alucinante: "Del cielo bajó un pintor para pintar tu figura, pero no encontró color para tanta hermosura." ¡Gasp! Me suenan a esas frases de las tarjetas románticas...

Sebastián Andrés Madrigale es un piropeador serial. Según él, se mandaría con: "San Martín con su espada conquistó una nación, y tú con tu mirada conquistaste mi corazón." Hm, malo. También con: "Tu madre es una ladrona, porque el día que naciste se robó todas las estrellas del universo y las puso en tus ojos". Cursi. El siguiente: "¡Cómo avanza la tecnología... que hasta las flores caminan!" Un divague. El último: "Desearía ser una lágrima tuya... para nacer en tus ojos, vivir en tus mejillas, y morir en tus labios..." Muha. Prácticamente el mismo que mandaron Leonardo Marino y Adrián Batyk, allá arriba.

Gustavo Netti piensa entablar un diálogo con Angelina: "¡Angelina!¡Angelina! ¡Se te cayó la llave!" A lo que la ingenua chica preguntaría, seguramente muy entusiasmada: "¿Qué llave?". Ahí saldría Gustavo rematando con: "La de la juguetería de la que te escapaste, muñeca." Ouch. ¡Un desastre!

Damián Rojas no tiene ni idea de cómo conquistar el corazón de una mujer: "Tus ojos son como dos faroles que iluminan mi camino... por favor, no parpadees porque me hago m#@%#& contra un pino". Ay, ay.

Se abre la academia

Estos, naturalmente, no son todos los piropos que nos llegaron, pero sirven de ejemplo. Para cuando lean esto es muy seguro que ya tengamos varias decenas más de piropos en las finas manos de nuestro jurado femenino. Yo sólo quiero pedirles que no se dejen amilanar por la falta de ingenio. Piensen, perseveren. Cómprenle algo al abuelo para que les diga su mejor secreto, el piropo gracias al cual ustedes están vivos, ese piropo que la abuela no pudo resistir.

Quedamos a la espera.

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

¡LOS LOS LOS!

EL GRITO DE GUERRA DE HERR INODORELL MIENTRAS:
a) SALTABA SOBRE MOKI PARA CLAVARLE LA BAYONETA EN EL TRASERO.
b) LUCHABA EN EL BAÑO CON UN CACOR DEL TAMAÑO DE UNA GRANADA DE MANO.

Sebastián "Moki" Di Nardo

Tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki

Un sonido que se escuchaba de manera constante. El único servidor argentino que nos daría la felicidad de dejarnos jugar *Day of Defeat*, estaba lleno. Los 16 puestos disponibles en el server estaban ocupados por viciosos sedientos de sangre. ¡Oh, por Dios, cuánta alegría desperdiciada! El mundo en ese momento pasaba por una consola y dos teclitas. Recordé que Rolo e Inodorelli iban a aparecer por inet, y decidí probar más tarde. No tardó mucho en conectarse uno de los mikos enviciados, pero curiosamente no fue uno de los que yo esperaba.

¿Cómo estás, pkenio? -me preguntó tímidamente Kaveyox. Rápidamente le ofrecí un partido de cualquier cosa, pero como una niña con pañales mojados se retiró a retozar entre sus sábanas. ¿Cómo puede ser que un Irrompible le dé más importancia al sueño que al alegror?

Cuando ya todo había acabado, apareció Inodorelli. Yo sabía que ese miko viejo iba a hacerse presente. Un tipo que no puede con su vicio. Lo peor es que me dio una noticia terrible: había salido la nueva versión de DoD, la 1.3. Sin dudar un segundo, empecé la ardua tarea de bajar esa caca.

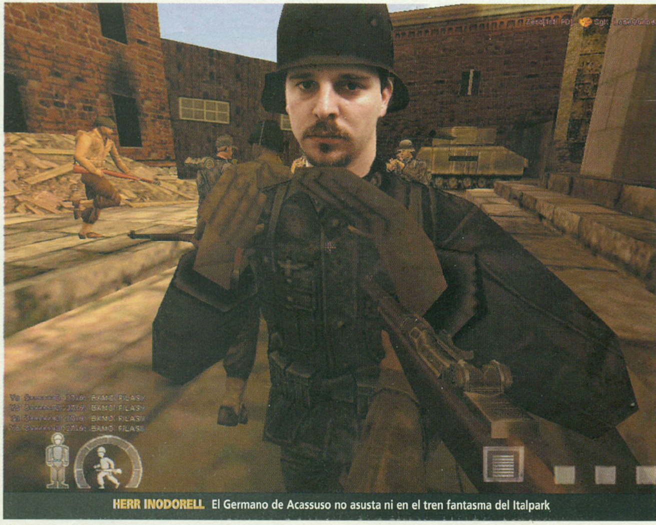
Esa noche todo había terminado.

Tiki-tiki-tiki-tiki II: el regreso de tiki-tiki

¡Oh! Después de soportar un día entero para poder castigar a estos pelones, el momento había llegado. Para quienes todavía no saben que es Day of Defeat (DoD, para los amigos) estamos hablando de una modificación (mod) para Half-Life. Un hermoso trabajo que, a pesar de ser todavía una Beta, nos acerca el picor de estar con el casco y el fusil en plena Segunda Guerra. Al igual que Counter-Strike, podemos elegir entre dos bandos, que aquí se llaman Aliados y Alemanes, y en cada uno se puede optar por distintas funciones: infantería liviana (corren como cucarachas), soporte de infantería (corren más lento pero tienen metralletor), sniper (para matar cucas a la distancia con un tiro basta) y artillería (el hombre balas, lento pero poderoso).

Inodorelli ya estaba online, Pierru acababa de entrar y Rolo estaba en camino.

Una vez más volvimos a vivir esa desconcertante sensación de quedar afuera. Una vez más nos revolcábamos indefensos ante una



HERR INODORELL El Germano de Acassuso no asusta ni en el tren fantasma del Italpark

frase tan poderosa: SERVER IS FULL.

Yo por mi parte quería mi lugar en el servidor y corrí a la consola, donde el más veloz en el teclado es el ganador. Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). ¡OH, POR DIOS! ¡QUIERO ENTRAR! Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki (server is full). Tiki-tiki Connection Accepted. ¡LO LOGRÉ! ...Ya estaba adentro.

Obviamente, era uno de esos días en los que teníamos ganas de pelear. Pierru e Inodorelli estaban en el bando alemán, así que, sin dudar ni por un instante, me puse el casco aliado y agarré mi Thompson mientras las balas zumbaban en las calles de un achacado pueblucho. Como de costumbre, Inodorelli trató de intimidarme con su clásico: "Los los los, Achtung supraima der stomagen!!" (lo más probable es que no se escriba así, pero así suena y es hermoso) seguido de un: "¡Te mataré, miko!". Por supuesto, Pierru se plegó al comentario de su compañero de armas con un: "Hoy mataré mokis". En ese momento no me importó, sólo quería que mi equipo ganara (pero, por supuesto, aplastar a estas cacoras a la pasada era un bonus track interesante).

MOKIALLIE Moki no sabía que encontraría tantas veces la muerte sólo para informarle a los lectores.

Jupeiasubilikinflakinfowar (en alemán DoD: cubran el flanco izquierdo)

Cuando vi el camión reconocí de inmediato el escenario. Mi objetivo primario: robar los documentos alemanes de la iglesia y convertir en Pomarola la mayor cantidad de veces posible a Pierru e Inodorelli. Sin perder el tiempo, me escurrí por un túnel y con el agua al cuello me evité enfrentar al enemigo. Tres fueron las veces que logré llegar ileso hasta los documentos ocultos en la iglesia y tres fueron las victorias consecutivas, hasta que por fin me descubrieron. Cuando por cuarta vez intenté la misma monigotada, me encontré con un par de granadas a mis pies y cuatro cucarachas ocultas tras los asientos y el púlpito. No tuve tiempo de reaccionar: en una fracción de segundo quedé pegado a la pared como una hamburguesa a la plancha. Mientras inconscientemente insultaba a todo el árbol genealógico de mis enemigos, sentía que lo único capaz de despegar mi cadáver de la pared era la espátula del Gato Dumas. Entonces decidí que era hora de hacer algunos frags y me acobaché en el spawn point (el lugar donde nacen) de los alemanes. Admito que no está bien, pero los demás lo hacen y yo tenía que saber lo que se sentía. Por lo menos una veintena de alemanes cayeron (entre ellos Inodorelli y Pierru) hasta que me hicieron el kiping! Cuántos me habrán odiado en ese momento... pero, como dicen, *la venganza es el placer de los dioses.* Inodorelli, Pierru y sus compañeros tomaron revancha y ya no pude volver a acercarme a la iglesia. Un escuadrón de snipers se acobachó apuntando a las puertas de la abadía y cada vez que alguno de mis compañeros intentaba acercarse... kiping! K7, Proton y Hellspawn cayeron a mi lado retorciéndose y yo corrí como una marica sólo para darle mi peludo trasero a la implacable ametralladora de Inodorelli. EL HORROR. El resultado final fue bastante parejo, pero mi equipo ganó por unas chirolas.

Poparraoba (en aleman DoD: Inodorelli conquistó para el Eje)

Gracias a Dios, el escenario había cambiado. Estábamos en un pueblucho abandonado y, por supuesto, el resto de los Irrompibles en mi contra. A esta altura de la noche, mis esperanzas de que Rolo se uniera a la cruzada aliada contra Herr Inodorell y el Barón Von Pierru se habían ido a la caja de piedritas donde mi gato deja su materia fecal. Pero en ese momento tenía otro problema mucho mayor: contaba con todo el material para contar nuestro paso por DoD... pero no tenía fotos. De manera que mi principal preocupación en ese momento era la de un cronista de guerra. Por desgracia, es muy difícil tomar fotos mientras las balas zumban a centímetros de mi cabeza. Nunca en mi vida me hicieron cacor tantas veces. Creo que el resultado final de ese escenario fue de cuatro frags. Una vergüenza.

Lo más difícil era disuadir a todos para que detuvieran su furia por un instante para tomar un par de fotos. Algunos se negaron rotundamente y seguían disparando con ganas. Un tal Murdock me mató por lo menos cuatro veces (sin contar las que me sorprendió tratando de escabullirme hasta los banderines enemigos) mientras intentaba fijar un punto de reunión con todos para tomar mi instantánea. Por fin todos accedieron, alemanes y aliados se encontraron con sus cuchillos en la mano y gritando a todo pulmón que arrojaran las armas. Ese fue el momento ideal: click, click, click, click. El instante quedó inmortalizado y Zero [1st PD], Insane [1st PD], Murdock, Yo 8=====D 27x6, FordFairlane, Proton, Hellspawn, K7, Soldado Carrasco y Rygar [MDQ] nos dieron su mejor sonrisa. En cuanto dije que tenía mis fotos, se desató el infierno de balas y mientras corría hacia atrás dejé mi granador de cariño en medio del campo, para lograr que un par de germanos visitaran la constelación de

PIERRU Con sus pelos al viento posando para la foto (dijo que quería salir guapo).

Orion. Mientras una sonrisa se dibujaba en mi rostro, Pierru me hizo un kiping! por la espalda. Oh Dios, cuánto odié en ese momento a aquel hombre de familia, cuánto deseaba que se dedique a vender placas de video en su negocio en lugar de estorbarme en ese momento. Sentí que por primera vez en la historia, el odio que le tenía a Rolo (que debió ausentarse del conflicto gracias a que su status de hombre de negocios había depositado sus huesos en una lejana provincia cercana a los Andes) había sido desplazado del primer puesto. Ahora el "top five" del broncor lo lideraba Pierru, ganando ampliamente sobre el hasta ahora insulso Inodorelli.

Ta ta ta tatatata tata tatatata tata ta (el himno de la victoria)

Afortunadamente, el vetusto módem de Pierru no resistió la playa de Omaha y se retiró saludándonos con envidiosos insultos. Ahora quedábamos sólo el miko de Inodorelli y yo... bueno, y otras catorce personas, pero esto ya era algo personal. Esta misión es bastante complicada para los aliados si los enemigos tienen un fusil para francotirador y buen pulso. Creo que recién llegué a pasar el alambrado de púas después de haber besado la arena por décima vez. Algunos de mis compañeros trataban desesperados de sentar sobre sus nalgas a los tiradores germanos que se atrincheraban como cucarachas en los bunkers, mientras un alemán corría enloquecido por la playa con su ametralladora. Lo reconocí de inmediato... era Inodorelli. En ese momento nada me importó, y fui corriendo a su encuentro casi en cámara lenta, como lo hacen las parejitas en las películas de amor. Pero yo no llevaba un ramo de flores sino un cargador de Thompson que vacié sobre su sorprendido trasero. Verde de furia, me escribía todos los insultos que cruzaron su mente en ese instante. Si no me equivocaba, el muy pelón volvería al mismo lugar, sólo para buscarme a mí, así que decidí esconderme y esperarlo. No tardó mucho en aparecer envuelto en una nube de furia y escupiendo plomo a los cuatro puntos cardinales. El tiempo y el espacio se detuvieron y únicamente se escuchó: Tiiiiki... kiping! Inodorelli se desplomó maldiciéndome, una vez más. Por supuesto, no perdí oportunidad para decirle cosas y aumentar su ira.

Unos quince minutos más tarde, y unos cuantos frags de por medio, volví a encontrármelo del otro lado del mapa. Logré escabullirme hasta el bunker de dos pisos y desde allí le disparaba cómodamente a él y a sus compañeros. Uno de ellos llegó con vida y trepó por la escalera para encontrarse con una descarga de mi fusil Garand. Segundos más tarde, Inodorelli volvió a buscarme y kiping! Volví a darle. Su furia trepaba meteóricamente mientras yo me revolcaba de risa. Desafiante, le pedí que volviera a buscarme y cambié de posición para esperarlo. Kiping! *Kiping!* Dos veces más lo senté sobre el pasto, hasta que uno de sus secuaces me convirtió en abono para plantas. Inodorelli no podía más, el odio lo había segado tanto que ya no se preocupaba por dispararle al resto de los enemigos. Sólo me buscaba a mí. Fue entonces cuando hice lo peor. Unas pocas palabras bastaron para enloquecerlo: "Lo siento, miko, es tarde y debo irme".

Todo había terminado.

Haltitisishtelo (en alemán DoD: aguanten)

Al día siguiente, no pude evitar el clásico llamado telefónico.

Inodorelli: ¿Hola?

Moki: ¡Los los los!

Inodorelli: Rata, cómo te voy a dar la próxima vez que te encuentre.

Moki: Oh lo siento, otra vez será, miko. Te di mis balas de amor.

Inodorelli: Ay Moki, te odio y te daré con mi ta-ta-tat.

El resto de la conversación, por supuesto, es irreproducible. La cantidad de cosas que Inodorelli me dijo haría que la censura se apodere de la nota. Yo, por lo pronto, sentí que estaba en una película de Spielberg, pero lo más hermoso fue que pude vengarme por lo menos de Inodorelli. Durante una semana le hice una tortura psicológica, llamándolo todos los días y burlándome de él. Aunque lo más hermoso llegó al domingo siguiente. Inodorelli me llamó nervioso y agitado, invitándome a las balas. Y le respondí: "¡Oh!, lo siento, miko, pero tengo cosas más emocionantes que hacer. Debo ver el partido de Jenga de Sofovich."

PKENIO GLOSARIO DEL QUEMOR

Tiki-tiki: Sonido que hacen las teclitas cuando tratamos de entrar desde la consola a un partido de Half-Life o cualquiera de sus mods, y los servidores están llenos.

Tiiiki: El grito que uno pega cuando mata al enemigo de un solo tiro, limpito y en la cabeza (también conocido bajo los pseudónimos de: ta-ta-tat, kakaka o kapow!

Los los los: Según el equipo alemán de DoD, cuando se va al frente sin importar nada. El clásico "Hola, aquí estoy".

Kiping!: Es el sonido que sigue a un tiiiiki. El ruido de un tiro en el casco que significa la muerte en el acto.

[N. del E.: ¡Internen a Moki...!]

ACCION / ARCADES

STAR TREK: AWAY TEAM

Mientras juegan, escriban "cheater" para activar el modo de trucos. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

medic Curar al equipo
iwin Complar misión

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Modo de trucos
Agreguen un acceso directo a ALONE4.EXE y agreguen "wizardmaster" a continuación. (Ejemplo: C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster)

Una vez dentro el juego, vayan a la pantalla del Inventario y verán el menú de trucos (Cheat Menu).

Cómo tener más Saves
Usando a Carnby, cuando dejen el lobby de la mansión, una "cutscene" comenzará donde ustedes se encuentran con Edenshaw. Al final de la escena, él les dará el "charm of saving". Si ustedes graban el juego inmediatanente luego de que termine la escena, y luego hacen reload, todo se repetirá, obteniendo 4 saves más por cada vez que lo hagan.

THE MUMMY

Trucos
Durante el juego, presionen [Esc] y salgan. Luego vayan a Replay Level, Bonus Game Modes, y allí les pedirán un password/código. Usen alguno de estos:

Todas las armas
w,a,w,d,d,s,s,a
Munición ilimitada
d,s,d,a,w,s,a,s
Vidas infinitas
w,w,s,w,d,a,a,d
Modo Dios
s,d,w,w,a,d,s,a

ESTRATEGICOS

MERCHANT PRINCE 2

En la pantalla de Venecia, usen alguno de los siguentes códigos para activar su correspondiente función:

hdikash
50000 Florines
hdikarnage
Todos los grupos mercenarios activos
hdiview
Mapa completo
hdispy
Ver lo que hace el oponente

ZEUS: POSEIDON EXPANSION

Presionen CTRL+ALT+C y escriban el truco deseado:

mammaldrome
El granero se rellena cada 3 meses
atlasthegreat
Atlas te ayudará a construir tu proyecto en 1/4 del tiempo
soundFrags
Los animales hacen ruidos extraños cuando mueren
seasick
Poseidon te garantiza 10x de pescado en tu granero
hotlava
Golpear un tipo de terreno con un Fireball

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

Modo de trucos
Nota: Este procedimiento implica editar un archivo del juego; hagan un backup antes de editarlo. Usen un editor de texto para cambiar el archivo "baldur.ini" en el directorio del juego . Agreguen la línea "Debug Mode=1" debajo de donde dice "[Program Options]". Comiencen un juego y presionen [Ctrl] + [Space] para ver la consola. Tipeen los siguientes códigos (respetando mayúsculas y minúsculas), presionen [Enter], luego presionen [Ctrl] + [Space] para cerrar la consola y activar el truco:

CLUAConsole:ExploreArea()
Mapa completo
CLUAConsole:EnableCheatKeys()
Activa trucos con teclas dentro del juego
CLUAConsole:SetCurrentXP("[0-2950000]")
Setear puntos de experiencia para el personaje o grupo elegido
CLUAConsole:AddGold("[número]")
Setear el oro disponible
CLUAConsole:MoveToArea("[número del lugar]")
Teleportarse al lugar indicado
CLUAConsole:CreateCreature("[nombre del monstruo]")
Crear monstruo
CLUAConsole:CreateItem("[nombre del ítem]")
Crear ítem
CLUAConsole:CreateItem("[nombre del ítem]",[número])
Crear x ítems

Teclas de trucos dentro del juego
Usen alguna de las siguientes teclas durante el juego para activar su correspondiente función (primero activar "CLUAConsole:EnableCheatKeys()"):

[Ctrl] + R
Curar personaje
[Ctrl] + J
Mover grupo al lugar indicado por el puntero
[Ctrl] + T
Cura y remueve los spells que dañan a un grupo
[Ctrl] + Y
Mata al personaje elegido o monstruo
[Ctrl] + 1
Cambia el AC (armour class) del personaje elegido
[Ctrl] + 6
Modelo previo del personaje
[Ctrl] + 7
Siguiente modelo del personaje
[Shift] + [Ctrl] + 8
Atributos al máximo en la pantalla generadora de personajes

Nombre de Monstruos

Black Dragon	dragblac
Blue Salamander	icsalcol
Bone Golem	icbone01
Demi Lich	hldemi
Djinni	gendji01
Drow Warrior	uddrow27
Elder Orb Beholder	beheld01
Gauth Beholder	behgau01
Giant Troll	trogi01
Greater Ghoul	ghogr01
Greater Mummy	mumgre01
Iron Golem	goliro01
Lich	lich01
Mature Vampire	vammat01
Mind Flayer	mindfl01
Minotaur	icmin01
Mist Horror	mistho01
Ogre	ogre01
Orog Warrior	orc05
Red Dragon	dragred
Silver Dragon	dragsil
Skeleton Warrior	skelwa01
Splitter Troll	troluo01
Stone Golem	golsto01
Wyvern	wyvern01

Lista de ítems

2-Handed Sword +3	sw2h20
Abazigal's Wardstone	bazplo01
Ageis Fang	ageis
Ammo Belt	bag03
Amulet Of Cheetah Speed	amul26
Amulet Of The Master Harper	amul28
Angurvadal +4 (Ls)	sw1h60
Angurvadal +5 (Ls)	sw1h61
Armor Of Faith +3	chan 18
Arrow +3	arow15
Asliferund's Elven Chain +5	chan19
Axe Of Unyeilding +3	ax1h14
Axe Of Unyielding +5	ax1h15
Baalor's Claw	compon04
Bag Of Plenty +1	quiver05
Bag Of Plenty +2	quiver06
Bala's Axe (Wizard Slayer)	ax1h07
Bard's Gloves	brac24
Bastard Sword +3	sw1h72
Battle Axe +3	ax1h17
Big Metal Rod	secret01
Big Metal Unit	secret05

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

CHAPITA

Hey, amiguitos virtuales, les envío este cuestionario para ver si Uds. pueden ayudarme a resolver estos profundos dilemas que atraviesan mi RAM. Aquí van:

1) ¿Qué posibilidades hay de que Erica Nuñez Boess se convierta en la madre de mis hijos?

Preguntale a su novio, que es karateka y mide 2,35 metros.

2) ¿Es cierto que Rolo desayuna cereales con Lexotanil y mira todo el día películas de Isabel Sarli?

Rolo pregunta quién te lo dijo...

3) ¿Sería factible que realizaran (quiero ver fotos) un Combate a Muerte entre el afeminado gato de Moki, "Bigotín" vs. mi Nigromante nivel 31? Sólo para ver si le quedan ganas al felino de seguir jodiendo a su dueño mientras el pobre infeliz pierde una y otra vez en el multiplayer.

¿?

4) Se comenta en la calle que, más allá de su agresividad "xtrema" y su violencia gramatical, el Dr.Picor pasa extensas veladas con sus "amigos", Gastón de *Gran Hermano* y Polino, escuchando los CDs de Bruno Gelber, ¿es eso verdad?

No, el Dr. Picor tiene mucha hombría, y sus desviaciones no pasan de Los Sims.

5) ¿Es cierto que EIDOS está desarrollando un FPS protagonizado por el Soldado Chamamé y ambientado en el Fuerte Apache?

Sí, se llama "Si te agarramos no te sentás por una semana" (en inglés, obvio).

6) ¿Por qué la Inteligencia Artificial de nuestro Presidente es inferior a la de los fantasmitas del Pac-Land?

Porque le falta un patch, que los programadores prometieron colocar en la página gubernamental lo antes posible.

7) ¿Para cuándo un póster de Bilardo?

¿Hace falta un póster de Bilardo?

8) ¿En que página de la web puedo encontrar los últimos hits de "Bárbara y Dick" y "Jazzimel" en MP3?

En la página "www.estassordo.com"

9) ¿Por qué los enfermeros no me dejan salir del Borda?

Porque son gente prudente.

10) ¿Conocen alguna Asociación de Ayuda a los cheaters compulsivos? Es que no puedo jugar más de 35 segundos seguidos a un juego, que las voces que merodean mi parietal izquierdo comienzan a murmurar "¡Apretá la ~" y mandate al God Mode, gil!' y no se calman hasta que obedezco, ¿existe una cura?

Sí, llamá al teléfono 0800-SOYUNLAMER y pedí por el especialista en cheaters, que te va a asesorar.

Listo, ahh, me olvidaba, si no publican esta carta, automáticamente se disparará un virus que les incendiará la BIOS, dejándola en la Versión -1.5, para MSX y Spectrum. Ojalá, puedan disipar mis dudas, que Alá los ilumine.

P.D.: Saludos para mis amigos los Nerds: 00101001000101

No hace falta, Eduardo, que te diga que te faltan como cinco jugadores... a propósito, ¿no serás el Eduardo de *EL BAR*, no? (lo digo por el alias junto a tu firma :)

Eduardo "LOSER"
Martel, Mendoza, Argentina, EE.UU.

SANTIAGO IRROMPIBLE

Megagenios de XPC:

Me llamo Lautaro -alias Mantis-, tengo 13 años y desde hace 1 año que compro sus genialidades. El motivo de mi e-mail es por que tengo algunas dudas:

1) ¿Es necesario comprarse Half-Life para poder usar Counter-Strike o Firearms?

Sí y no. Counter-Strike se vende por separado, pero Firearms necesita HL, y de paso usás CS de nuestros CDs, así no gastás de más.

2) ¿Me llegaría a andar Max Payne si tengo una PII 300 MHz placa Nvidia Impact TNT2 GeForce2 AGP 4 Megas? ¿y Halo?

Tal vez los requerimientos te lo permitan, pero te puedo asegurar que se te van a ARRASTRAR.

3) ¿No les parece un poco inferior C&C: Renegade en cuestión de gráficos comparado con Max Payne o Soldier of Fortune II? (según la escasa y diminuta foto que pusieron en su comentario en la E3).

¡Para nada! El juego pinta realmente impresionante, aunque tal vez tengas razón y no tenga la calidad gráfica de Max Payne o Soldier of Fortune 2.

4) En el informe de Los Irrompibles del N°43, ¿cuántas veces Santiago empuña su M60 y abrió fuego contra los rusos? ¿Es así a própósito o no se dieron cuenta?

No, es a propósito... Porque Santiago le dice a Rolo que no quiere terminar así, y Rolo le da otra oportunidad.

5) ¿Cuándo sale Max Payne a la venta en la Argentina?

En locales como CD Market va a estar en el mismo momento (tal vez unos días) después de que salga en USA.

6) Los reto a perder un partido en Internet a Black and White (without cheating); mándenme un e-mail si quieren aprender a jugar.

Le paso el reto a Moki, a ver si se atreve.

Saludos
P.D: Saludos a Viernes, el gato de Moki.

MANTIS

MULTIPLES VOCES

Acá va un relato que nos mandó un lector, nos gustó y acá está. Obviamente sabemos que todo pasa por su inquieta cabecita, pero es bueno saber que hay gente que está peor que nosotros, ¿no? Que lo disfruten...

Hola, soy Ángel... desde hace unos días mi mamá no me deja salir de casa, está angustiada, no sabe qué hacer conmigo. Por las noches la escucho discutir con mi viejo, mi nombre retumba en las paredes repetido con una nueva voz formada de ambos gritos, suelo fantasear entonces que vivo con el demonio del Exorcista, todo un flash.

Espero que la voz que escucho sea eso, porque si no lo es, tal vez es cierto que me estoy volviendo loco, lo que sería en realidad menos problema que saber que la boca abierta de múltiples voces, se me dirige y me nombra, no quiero ni pensarlo, tal vez termine medicado por culpa de esa voz.

Sospecho que mi papá se quiere ir. Si se va es por mi culpa... Pienso que me equivoqué, que se me fue la mano, que algo en mí dormido se despertó de golpe, me empujó al delirio que ahora me come y me bebe, tengo miedo que eso tome mi lugar en la partida, que me expulse.

Mi vieja dice que fue por culpa de los juegos de PC, que si no hubiera tenido ese vicio desde chico nunca hubiera llegado a cometer actos violentos y ahora no tendrían que encerrarme. Un encierro paradójico, claro, porque sigo metido en la computadora de mi cuarto, porque sigo manejando desde acá uno de mis juegos desgraciados, no puedo evitarlo, es como una llamada a la que no tengo más remedio que responder, una cita a la que no puedo faltar, ellos, los juegos, me manejan a mí, me dirigen desde el interior del monitor, pegan mi mano al mouse, al teclado, tienen mis ojos capturados y succionan mi aliento como un súcubo extraño. No puedo salir, estoy aislado.

De chico mi papá me regalaba jueguitos de carreras, no sé por qué pensaba que eran inocentes, yo solía entretenerme chocando a los demás vehículos o a los operarios de la pista para ver qué sucedía, recuerdo el Indianápolis 500 donde armaba catástrofes y después me quedaba extasiado mirando el replay desde diferentes ángulos. Cuando apareció Carmageddon fue como el Paraíso, mi viejo no sabía, claro, pensó que era otro jueguito inofensivo y me lo obsequió para mi cumpleaños, quién sabe ese fue uno de los días del nacimiento de esta bestia que ahora me devora.

Me fascinaba que uno de los objetivos del juego fuera atropellar gente, que cuanto más original fuera el asesinato más puntos sumara el jugador, el autor virtual de tantos homicidios, o sea yo, el ángel. Se sabe que debido a la censura, la versión que se distribuye en la Argentina consiste en matar estúpidos zombis de sangre verde, obviamente la Liga de Amas de Casa y las fundaciones pro-familia no aceptan que sus niños acribillen seres humanos con auténtica sangre roja o que obtengan mayor puntaje por asesinar a una ancianita o una embarazada. Personalmente, el juego no me pareció mucho más agresivo que otros del mercado, pero bueno, al parecer matar individuos con un auto horroriza más a las psicopedagogas que destruirlos con un rocket launcher.

El fin de semana estábamos en el Country, mi viejo me enseñaba a manejar, soy bueno, aprendo rápido... pero fue como un resplandor, algo que hizo signo, vi un auto rojo y una mujer inmóvil sobre la acera, ella y el conductor me miraron un instante. Me da terror describir esas miradas, eran dos pero eran una, me veían inquietantes, se me dirigían provocando el estupor de una amenaza, unos ojos que rugían, ojos que eran voz y me nombraban... Fue un segundo, y estaba otra vez en aquella ciudad del muro, en un futuro post-apocalíptico, cumpliendo misiones contra reloj y todo a mi alrededor me violentaba, el auto rojo, los transeúntes, los ojos huecos de la mujer que creí me arrojaría un explosivo sobre el capó del coche de mi viejo... no soporté... giré el volante y me fui contra el auto colorado, sentí el ruido, reboté, el destino quiso que me estrellara contra un árbol, que todo fuera humo y confusión. Mi viejo estaba pálido, protegido todavía por el cinturón de seguridad. "¿Qué hiciste, Ángel?" me preguntó, yo no podía hablar, el grito no salía, cuando por fin escupí esa suerte de hueso que tenía atragantado, grité, grité como loco... "¡No pude controlarlo, papá, se me dobló el volante, algo lo giró!".

Mi viejo me desató y salimos de ese maldito auto... nadie se lastimó, el conductor había bajado y estaba comprando cigarrillos, la mujer ya estaba llegando a la esquina opuesta y nosotros solo nos magullamos un poco. Todo parecía un accidente, nadie más que yo escuchó la voz que me miraba.

Creo que mi madre lo sospecha, que mi papá lo niega, que la bestia va a lograr enloquecerme, que estoy solo, tengo miedo, que la voz tiene manos de tijera...

Angel Cruz
hedonist_angel@yahoo.com

LAS CONSOLAS Y LA PC

Holass amigoss:

Bueno, soy Gustavo, tengo 14 años y hace tiempo que tengo ganas de escribirles pero por motivos de tiempo no había podido hacerlo (estaba muy atareado firmando autógrafos para mis fans)... Bueno, empecemos:

Aguanten Los Irrompibles, es una de mis secciones preferidas de la revista, y parece que de varios más, así que los que joden diciendo que está al dope que se callen.

Ahora bien, mi pregunta tiene algo que ver entre la disputa entre las PC y las consolas, aunque hablando de hardware: Tengo entendido que la Play 2 tiene un procesador de 300 MHz, un procesador gráfico de 145 (más o menos) MHz con 4 MB de VRAM, y 32 MB de RAM... pero, al ver el video de Metal Gear 2 (que me bajé de la página de Konami), me di cuenda de que tiene mucho más poder del que me imaginaba, superando por mucho a lo que puedo ver con mi PC (que tiene un P3 de 550 MHz, 256 de RAM y una GeForce2 MX) con gráficos superiores a los de cualquier juego de PC actual. Si esto es así, la Play 2 también superaría o al menos igualaría a la Xbox (que tiene un Pentium 3 700 MHz y una GeForce2 Ultra). ¿Por qué con (supuestamente) menos hardware, la Play 2 tiene semejantes gráficos y para igualarla con una PC haría falta un procesador de 1 GHz o más y una GeForce3? ¿Culpa del sistema operativo? (¿qué sistema operativo usa la Play 2, Linux?) ¿De los fabricantes de juegos? ¿De los fabricantes de hardware?... No sé, pero a mí me suena a curro. Por favor, respóndanme a esto o corríjanme si estoy equivocado.

Qué tema, Gustavo. Voy a tratar de explicarte la cosa por partes. Primeramente, este año, como mencionamos en la nota de la E3, las consolas (estoy hablando de la PlayStation 2, la Xbox y la Gamecube de Nintendo) arrasaron con la exposición, dejando en una posición poco ventajosa a la PC. Y de esto no tienen la culpa ni los fabricantes de hardware, ni los de software... El tema es que la PC originalmente no fue concebida como un sistema para jugar, como sí es el caso de las consolas, sino que se fue desarrollando para ese lado a medida que la necesidad de la gente pedía más hardware para jugar... Pero nunca fue la intención de los desarrolladores de las PCs que estas máquinas fueran utilizadas con ese fin (aunque creo que tampoco imaginaban Internet y miles de cosas más, pero bueh), mientras que las consolas fueron creadas para el puro y exclusivo fin de jugar, de ahí su ventaja innata.

La gran desventaja de la PC es que es algo que no termina de ser completamente uniforme, ya que existen millones de configuraciones diferentes, por lo que los programadores de juegos deben devanarse los sesos viendo cómo hacer para que su título funcione más o menos bien en todas las diferentes computadoras... una clara desventaja que las consolas no tienen: Lo que se programa para una PlayStation 2 se va a ver EXACTAMENTE igual en todas las Play 2 del mundo.

Por último, tené en cuenta que no todos los que tienen PC han comprado la computadora para jugar, lo que hace que las partes sean un poco más costosas, ya que al haber tanta variedad no se puede fabricar masivamente una pieza de hardware, como

pasa en las consolas... Y la lista sigue.

Lo bueno de todo esto es que podés tener tu PC (para jugar o trabajar) y una consola de última generación para jugar en el televisor de tu casa, y en donde ganamos todos es en la variedad de posibilidades. ¡Y además comprás Next Level y Next Level Extra, que son tan maravillosas como Xtreme PC (y no es porque las hagamos nosotros, ¿eh?)!

Otra cosa... como gran fana de Solid Snake que soy, es mi deber preguntarles si Microsoft planea hacer una conversión de MGS2 a la PC.

Por el momento no hay nada anunciado, pero algo de eso puede ocurrir, aunque en un futuro bastante lejano: Microsoft anunció que va a tener un Metal Gear Solid X para su consola, la Xbox, y de ahí puede ser que se haga una conversión...

Por último: ¿Qué tengo que hacer en Sacrifice para pasar el nivel en que el bicho que hablaba con poesías se transforma y tengo que luchar contra él? Me mata enseguida (a mí y a mis criaturas) y no llego a romper ningún *manalith* para quitarle poder a esa bola que vuela.

Aguantá hasta que el bicho deje de atacar tan seguido. Si unís todos tus bichos al manalith que tengas más cerca de tu altar, vas a poder. Atacalo usando los conjuros más poderosos y cada vez que lo bajes, tratá de afanarle todas las almas que puedas así no crea tantos bichos.

A los manalith de él los podés ir bajando con los conjuros más grossos. ¡No te acerqués a la bola del centro antes de destruirlos a todos!

Qué más... ah, sí, son unos capos, maestros, inigualables , etc. ¡¡Saludos a todos y sigan así!!

P.D.: Aguante Solid Snake, Xtreme PC y Boca.

Gustavo Sánchez
s_gustavo@uol.com.ar

AGUANTEN LOS IRROMPIBLES

Qué tal, amigos de Xtreme PC, primero que nada quiero decirles que compro la revista desde el Nº 1 (síiiiiiii, desde el primer número) y es espectacular, es hermoso ver cómo han evolucionado y como aún siguen evolucionando con cada entrega. Pero dejemos de lado los halagos y pasemos al tema central de la nota.

Quiero expresar a toda la comunidad de Xtreme PC que LOS IRROMPIBLES fueron, son y serán siempre un SENTIMIENTO, lo mejor de la revista (aunque también me gustan otras secciones). Cada vez que leo las historias de Rolo, Moki, Inodorelli y compañía no puedo parar de reírme. Sin dudas que la que MAS me hizo reír fue la de Hidden & Dangerous, creo que fue en un número del año 1999. He leído esa nota miles de veces y cada vez me hace reír más. El punto es que he notado que en el correo de lectores mucha gente está criticando esta sección, y realmente no entiendo el por qué. Lo más probable es que lo hagan sin siquiera haber leído dos renglones de la misma (con dos renglones basta para que a uno se le caigan las lágrimas de la risa). Es por eso que le pido a estas personas que por favor recapaciten y que lean antes de opinar, porque estoy seguro que NADIE de los que piden suprimir a Los Irrompibles ha leído alguna de sus aventuras. Prueben alguna, y verán que tengo 100% de razón en lo que les estoy diciendo.

Antes de despedirme, quisiera decirle a Pablo que escribió *El fenómeno estratégico* en el número 45 que está TOTALMENTE LOCO. Chabón, cómo podés decir semejantes barbaridades, se nota que nunca en tu vida probaste un juego de estrategia. Estoy seguro que ese mail lo mandaste con un par de copas de más; si no es así, te recomiendo URGENTE que visites a un psicólogo.

Ok, amigos, me despido de Uds. con un fuerte abrazo y espero sigan así por el resto de la eternidad (creo que exageré un poco).

¡Saludos!

PD: ¡¡Aguanten Los Irrompibles, carajo!! (Oops, creo que esto ya lo dije.)

nm.LasKieRoAToDaS
fedelui@fibertel.com.ar

¿Viste la nota de Los Irrompibles de este número? Creo que están para el manicomio, pero también no hay duda que sus aventuras (o desventuras) son cada día más divertidas.

ARRIBA LA ESTRATEGIA Y ABAJO LA IGNORANCIA

¡Hola, muchachos de XPC!, ¿todo en orden?... Hacía tiempo que no les escribía, es que estaba muy ocupado (nota mental: soy un mentiroso). Pero en esta ocasión sentí la necesidad... ¡¡No!!, el DEBER de escribirles. El motivo de esta carta es para contestarle al "señoriíto" Pablo, al que no le gustan los juegos de estrategia (Correo XPC Nº 45).

Yo comprendo que no todos tenemos los mismos gustos, si los tuviéramos qué feo sería, ¿no? Pero realmente me molestó mucho cómo esa persona critica a los juegos de estrategia sin siquiera saber de lo que está hablando, y es más, pide que se reduzcan las secciones con ese contenido. (!)

Debo admitir que la mayoría de los juegos de estrategia no me gustan pero muchos otros sí... Por ejemplo, odio juegos como StarCraft porque soy una momia y puedo estar dos horas para hacer la primera misión... ¡¡no tengo paciencia!! Pero por otro lado, me desvivo por juegos como Commandos o Desperados, que te exprimen el cerebro como si fuera una naranja y te hacen vivir momentos de tensión (¡Qué alegror!). Otros juegos como The Sims me mantuvieron pegado a la pantalla por un tiempo... pero eso es simulación y no estrategia. ¿Esta persona critica desde la ignorancia total o yo me "lamí" un sapo?

No me voy a poner a marcar las incoherencias que dijo en su mail, porque tendría que escribir demasiado (mucho muy demasiado)...

A mí hay géneros que no me gustan pero a diferencia de esa persona, no me gustan porque los jugué y no porque *supuse* que no me gustarían... ¿me explico? Si a mí que no me gusta la estrategia, prácticamente me molestó ese mail... ni quiero pensar como estará el General Leo Panthou entre otros amantes de los juegos de ese tipo (yo que Pablo me hago un búnker en mi casa y no salgo por cinco meses).

En fin, esto lo dejo acá, porque realmente no vale la pena. Creo que es más productivo enseñarle el milagro del fuego a mi "Tamagochi" de B&W... Por lo menos tiene inteligencia, artificial, sí, pero inteligencia al fin.

¡Saludos a todos!

PD: ¡Saludos para toda la gente de la lista!

Sí, ¡yo también aprovecho para mandarles un abrazo y decirles que pronto me encontrarán en la lista nuevamente!

PD2: Che, Martín, me olvide de las chupadas de medias (ej: son la mejor revista...), ¿la carta me la publicás igual? Jejeje (nota mental: Ahora no me la publica por este comentario... ¡Doh!) :)

Estuve tentado, pero hoy estoy bueno. :)

PD3: ¡¡Aguante Angelina Jolie!!... (¡Quiero mi póster, si a los de NL se lo dan a nosotros también! ¡¡Buuuaaa!!) :)

¡Comprate Next Level, macho! ¿O acaso no te importa nuestra economía?

Mauro Lorenzo
Mlechuck@ciudad.com.ar

FE DE ERRATAS

Vale la pena aclarar que a diferencia de como dice la mini-biografía publicada sobre este gran escritor creador de estos mitos, Edgar Allan Poe no solamente no continuó con los mitos creados por Lovecraft sino que no podría haberlo hecho en forma natural ya que se encontraba enterrado hacia 40 años al momento del nacimiento del último. De hecho, el gran Howard era un fanático lector del entonces difunto Edgar Allan, el cual sí puede ser considerado como EL padre fundador de la literatura de terror moderna.

Sin otro particular, y dejándoles mis felicitaciones por la muy buena revista que realizan, con una producción que me sorprende gratamente todos los meses, tanto de impresión como de investigación.

Los saluda,

Diego

Dice Ferzzola: Bieeeeen, ¡te ganaste una Next Level de regalo! Pasala a buscar cuando quieras con tu Documento Nacional de Identidad. En realidad, no nos equivocamos, era un error que habíamos puesto a propósito para ver si se avivaban y, de paso, dar un premio... (Hmmm... me parece, Marto, que ésta no nos la cree nadie)

Como bien decís, Edgar Allan Poe murió en 1849 mientras que Lovecraft nació allá por 1890. Y que no te queda la menor duda sobre la paternidad de Poe en la literatura de terror moderna. De hecho, Poe fue el responsable -entre otros- de democratizar la literatura toda -el paso a la modernidad-, utilizando... ok, no creo que a nadie le importe. Pero, para resarcirnos con los intelectuales amantes de la literatura que leen XPC, les dejamos una joyita que espero sepan apreciar:

EL CUERVO

(Para que entrara en el cuadro, tuvimos que destrozar la prosa. Somos unos herejes.)

Cierta noche aciaga, cuando, con la mente cansada, meditaba sobre varios libracos de sabiduría ancestral y asentía, adormecido, de pronto se oyó un rasguido, como si alguien muy suavemente llamara a mi portal. "Es un visitante -me dije-, que está llamando al portal; sólo eso y nada más." ¡Ah, recuerdo tan claramente aquel desolado diciembre! Cada chispa resplandeciente dejaba un rastro espectral. Yo esperaba ansioso el alba, pues no había hallado calma en mis libros, ni consuelo a la pérdida abismal de aquella a quien los ángeles Leonor podrán llamar y aquí nadie nombrará. Cada crujido de las cortinas purpúreas y cetrinas me embargaba de dañinas dudas y mi sobresalto era tal que, para calmar mi angustia, repetí con voz mustia: "No es sino un visitante que ha llegado a mi portal; un tardío visitante esperando en mi portal. Sólo eso y nada más". Mas de pronto me animé y sin vacilación hablé: "Caballero -dije-, o señora, me tendréis que disculpar pues estaba adormecido cuando oí vuestro rasguido y tan suave había sido vuestro golpe en mi portal que dudé de haberlo oído...", y abrí de golpe el portal: sólo sombras, nada más. La noche miré de lleno, de temor y dudas pleno, y soñé sueños que nadie osó soñar jamás; pero en este silencio atroz, superior a toda voz, sólo se oyó la palabra "Leonor", que yo me atreví a susurrar... sí, susurré la palabra "Leonor" y un eco la volvió a nombrar. Sólo eso y nada más. Aunque mi alma ardía por dentro regresé a mis aposentos pero pronto aquel rasguido se escuchó más pertinaz. "Esta vez quien sea que llama ha llamado a mi ventana; veré pues de qué se trata, que misterio habrá detrás. Si mi corazón se aplaca lo podré desentrañar. ¡Es el viento y nada más!". Mas cuando abrí la persiana se coló por la ventana, agitando el plumaje, un cuervo muy solemne y ancestral. Sin cumplido o miramiento, sin detenerse un momento, con aire envarado y grave fue a posarse en mi portal, en un pálido busto de Palas que hay encima del umbral; fue, posóse y nada más. Esta negra y torva ave tocó, con su aire grave, en sonriente extrañeza mi gris solemnidad. "Ese penacho rapado -le dije-, no te impide ser osado, viejo cuervo desterrado de la negrura abisal; ¿cuál es tu tétrico nombre en el abismo infernal?" Dijo el cuervo: "Nunca más". Que una ave zarrapastrosa tuviera esa voz virtuosa sorprendióme aunque el sentido fuera tan poco cabal, pues acordaréis conmigo que pocos habrán tenido ocasión de ver posado tal pájaro en su portal. Ni ave ni bestia alguna en la estatua del portal que se llamara "Nunca más". Mas el cuervo, altivo, adusto, no pronunció desde el busto, como si en ello le fuera el alma, ni una sílaba más. No movió una sola pluma ni dijo palabra alguna hasta que al fin musité: "Vi a otros amigos volar; por la mañana él también, cual mis anhelos, volará". Dijo entonces: "Nunca más". Esta certera respuesta dejó mi alma traspuesta; "Sin duda - dije-, repite lo que ha podido acopiar del repertorio olvidado de algún amo desgraciado que en su caída redujo sus canciones a un refrán: "Nunca, nunca más". Como el cuervo aún convertía en sonrisa mi porfía planté una silla mullida frente al ave y el portal; y hundido en el terciopelo me afané con recelo en descubrir qué quería la funesta ave ancestral al repetir: "Nunca más". Esto, sentado, pensaba, aunque sin decir palabra al ave que ahora quemaba mi pecho con su mirar; eso y más cosas pensaba, con la cabeza apoyada sobre el cojín purpúreo que el candil hacía brillar. ¡Sobre aquel cojín purpúreo que ella gustaba de usar, y ya no usará nunca más! Luego el aire se hizo denso, como si ardiera un incienso mecido por serafines de leve andar musical. "¡Miserable! -me dije-. ¡Tu Dios estos ángeles dirige hacia ti con el filtro que a Leonor te hará olvidar! ¡Bebe, bebe el dulce filtro, y a Leonor olvidarás!". Dijo el cuervo: "Nunca más". "¡Profeta! -grité-, ser malvado, profeta eres, diablo alado! ¿Del Tentador enviado o acaso una tempestad trajo tu torvo plumaje hasta este yermo paraje, a esta morada espectral? ¡Mas te imploro, dime ya, dime, te imploro, si existe algún bálsamo en Galaad!" Dijo el cuervo: "Nunca más". "¡Profeta! -grité-, ser malvado, profeta eres, diablo alado! Por el Dios que veneramos, por el manto celestial, dile a este desventurado si en el Edén lejano a Leonor, ahora entre ángeles, un día podré abrazar". Dijo el cuervo: "¡Nunca más!". "¡Diablo alado, no hables más!", dije, dando un paso atrás; ¡Que la tromba te devuelva a la negrura abisal! ¡Ni rastro de tu plumaje en recuerdo de tu ultraje quiero en mi portal! ¡Deja en paz mi soledad! ¡Quita el pico de mi pecho y tu sombra del portal!" Dijo el cuervo: "Nunca más". Y el impávido cuervo osado aún sigue, sigue posado, en el pálido busto de Palas que hay encima del portal; y su mirada aguileña es la de un demonio que sueña, cuya sombra el candil en el suelo proyecta fantasmal; y mi alma, de esa sombra que allí flota fantasmal, no se alzará... ¡nunca más!.

Edgard Allan Poe

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.

Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. LOS NUMEROS 4 Y 6 ESTAN AGOTADOS.

SOLUCIONES Y GUIAS

Por orden alfabético. Los números entre paréntesis indican el ejemplar -o los ejemplares- de la revista donde fueron publicados.

3 Skulls of the Toltecs (2)
Atlantis II (31)
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (37, 38)
Baldur's Gate (19)
Battlezone II (29)
Beavis & Butthead DO U (18)
Black Dhalia (21)
Broken Sword: The Smoking Mirror (5, 6)
Carmageddon (18)
Championship Manager Tem. 1999/2000 (30)
China: Crimen en la Ciudad Prohibida (18)
Comanche 3 (1)
Commandos: Behind Enemy Line (11, 12, 13, 14)
Cydonia (28)
Deus Ex (34)
Discworld Noir (24)
Dracula Resurrection (32)
Egipto 1156 AC (14)
Emperor: Battle for Dune (45)
Grim Fandango (15)
Escape from Monkey Island (38)
EverQuest (24)
Fausto: Lo Siete Misterios del Alma (30)
Gabriel Knight 3 (29)
Giants: Citizen Kabuto (40)
Hardwar (13)
Heart of Darkness (17)
Hexen 2 (1)
Hidden & Dangerous (24, 25, 26)
Hitman: Codename 47 (39)
Homeworld (26)
Homeworld: Cataclysm (36)
Hopkins FBI (14)
Icewind Dale (35)
Indiana Jones y la Máquina Infernal (28, 29)
Land of Lore II: Guardians of Destiny (9, 10)
MDK 2 (33)
Messiah (31)
Metal Fatigue (34)
Metal Gear Solid (36)
Planescape: Torment (29, 30)
Quest for Glory V: Dragon Fire (16)
Resident Evil 2 (19, 20)
Ring: El Anillo de los Nibelungos (20)
Safecracker (3)
Sanitarium (12)
Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma (22, 23)
Starlancer (32)
The Curse of Monkey Island (4, 5)
Thief II (32)
Warlords (13)
X-Files: The Game (15)
Zork: Grand Inquisitor (8)

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Xtreme PC**. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección:
ventasxpc@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Xtreme PC.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar segun el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

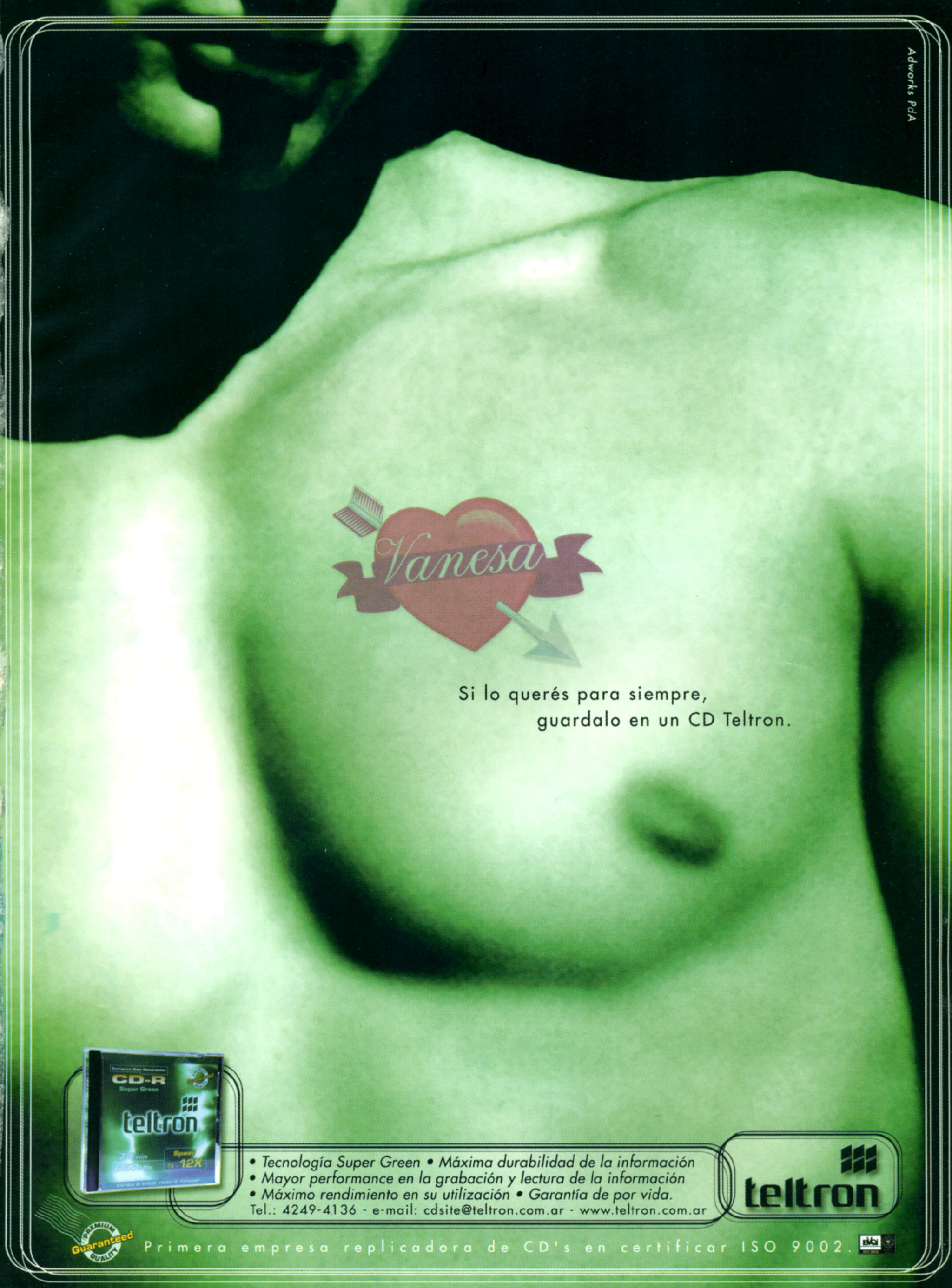
NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solici-tados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	\$3,75 + (\$2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	\$6 + (\$2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	\$8 + (\$2,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA INTERIOR DEL PAIS


Adworks PdA
Vanesa
Si lo querés para siempre,
guardalo en un CD Teltron.
CD-R
Super Green
teltron
12X
• Tecnología Super Green • Máxima durabilidad de la información
• Mayor performance en la grabación y lectura de la información
• Máximo rendimiento en su utilización • Garantía de por vida.
Tel.: 4249-4136 - e-mail: cdsite@teltron.com.ar - www.teltron.com.ar
teltron
Premium Guaranteed Quality
Primera empresa replicadora de CD's en certificar ISO 9002.

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
CARNBY
EDWARD
WWW.ALONEINTHEDARK.COM
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
INFOGRAMES
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
ARACHNOCID
Venta Teléfonica: 0810-333-GAME (4263)
www.cdmarketonline.com.ar venta OnLine contrareembolso y tarjeta
AMERICAN EXPRESS
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
MasterCard
OCA
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
VISA

CASA
ROSADA
Un mapa exclusivo
para Counter-Strike!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición
Número 46 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.
Para instalar la interface,
ejecute el archivo "SETUP.EXE"
que se encuentra en la raíz del CD.
CD1
NUMERO 46
XTREME
CD
Y LOS
MEJORES
DEMOS:
Economic War
Moon Tycoon
Techno Mage
The Sting!
Toon Car
Ultimate Ride
VIDEOS:
Alien Versus
Predator 2
Commandos 2
Medal of Honor:
Allied Assault
Spider-Man:
La Película

ANACHRONOX
DEMOS:
Anachronox
Conquest: Frontier Wars
Jekyll & Hyde
Worms World Party
ADD-ONS:
HL Day of Defeat 1.3
NOLF Update #3
Operation: Flashpoint Mission Pack
y los mejores utilitarios!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Numero 46 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
CD2
NUMERO 46
XTREME
CD